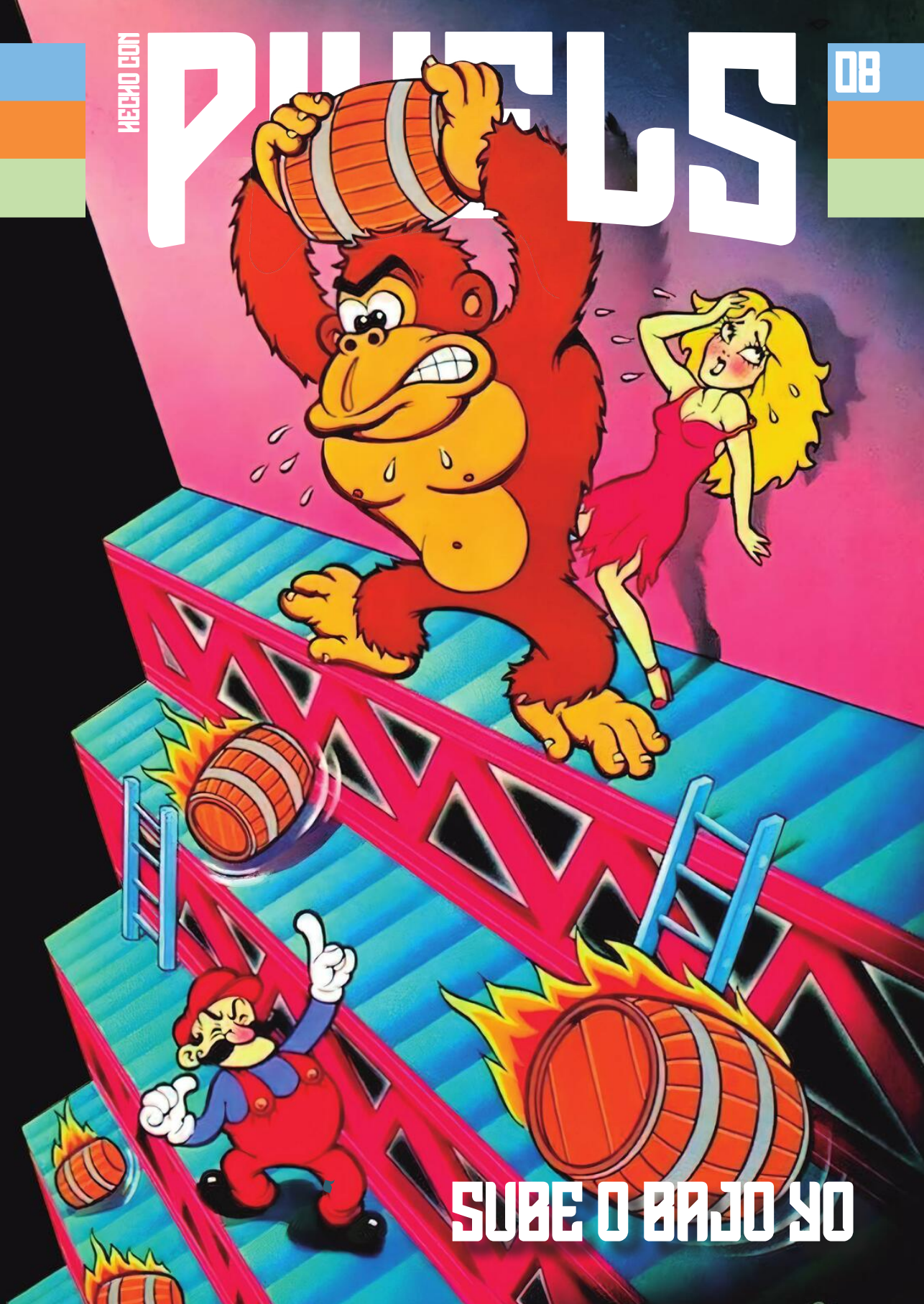
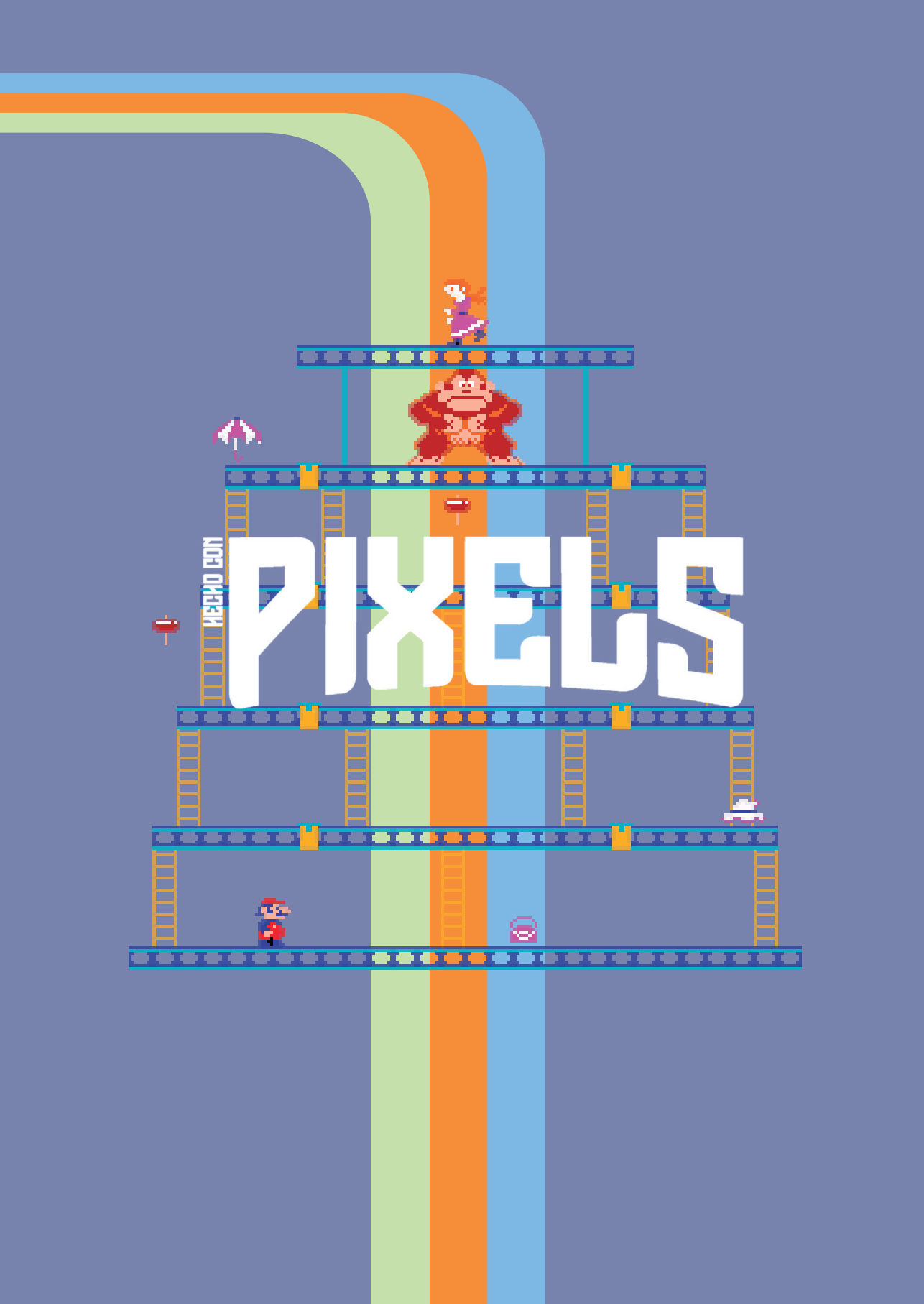
HECHO CON

PIXELS

08



SUBE O BAJO YO


PIXELS

Donkey Kong, uno de los primeros grandes personajes de la historia, sigue dando guerra.

No hay mal que por Donkey no venga

por **José Luis Sanz**
Director de **Pixels**

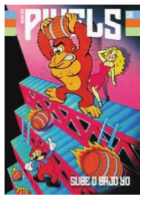
Donkey Kong es uno de esos personajes que nos evocan muy buenos recuerdos de infancia, de sus juegos en los 80 tanto para recreativas como en Game & Watch (y ordenadores y consolas), por lo que vamos a repasar su impacto inicial. El original. Cuando su nombre estaba escrito con letras de neón por **Nintendo**, por encima de un **Mario** que todavía no había sido concebido.

Es lo que ocurre con muchas sagas y personajes: que son el impulso inicial y luego quedan un pelín relegados en favor de compañeros de fatigas que, por lo que sea, acaban cayendo de pie en esta jungla que es la industria de los videojuegos. Y eso que **Donkey Kong** se sigue manejando a las mil maravillas en esa jungla, donde sigue vigente ahora mismo con un **Bananza** que está causando sensación tras su lanzamiento para Nintendo Switch 2.

También quiero aprovechar para acordarme de los que habéis tenido un **Amstrad CPC** alguna vez. Un microordenador que fue decisivo en los 80, al igual que su marca, que introdujo la informática en millones de hogares de España. La lúdica y la profesional, así que tenemos cosas muy interesantes en este número.

Y por supuesto no va a faltar nuestro agradecimiento, a todos los que seguís ahí haciendo posible el milagro de **PIXELS** y de existir en papel en pleno 2025.

SUMARIO



Nº8_Donkey_Kong

Este número de **PIXELS** tiene barriles a espuertas, pero también grandes nombres de la historia de los videojuegos. ¡Qué tiempos tan monos!

¡Siempre **RETRO**!

Otras secciones

03	Bienvenidos a **PIXELS**
22 32 56	Ajuste de cuentas
66 72	Me Robó el corazón
48	Mi Periférico favorito
64	Aprended abuelos
76	Placer culpable

06 ›

DONKEY KONG
Repasamos sus primeras recreativas.
por **José Luis Sanz**

22 ›

POLÉMICAS DE VIDEOJUEGOS
Los nombres malditos de la industria.
por **Sonia Herranz**

42 ›

EL ESCUDO AZUL DE AMSTRAD
Juegos de Amsoft y Roland para CPC.
por **José Luis Sanz**

58 ›

REVISTA JUEGOS & CÍA.
El primer misil con páginas grapadas.
por **Gustavo Bernaldo**

74 ›

“ALTER EGO” DE LA REDACCIÓN
De J.L. Skywalker a I.M. Predator
por **José Luis Sanz**

‹ 14

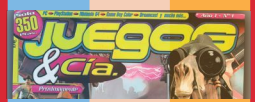
GAME & WATCH
Maquinitas con un mono dentro.
por **José Luis Sanz**

‹ 34

AMSTRAD CPC
Así se gestó la leyenda “British”.
por **José María Velo**

‹ 50

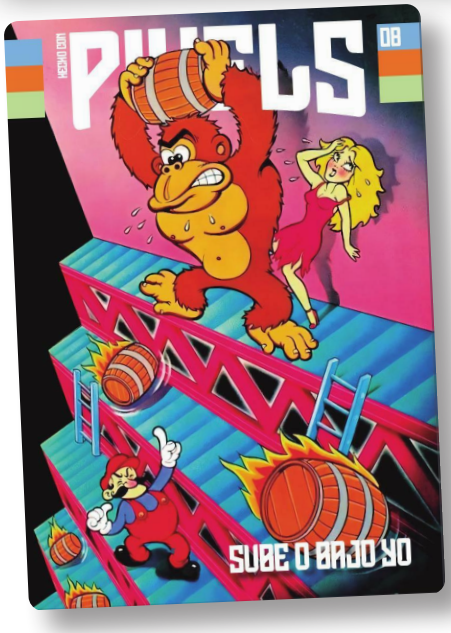
ROLAND PERRY
El genio detrás del CPC.
por **José Luis Molina**



‹ 68

KARATEKA
El clásico de Jordan Mechner.
por **José Luis Sanz**

Suscríbete a Pixels y Microhobby en nuestra tienda



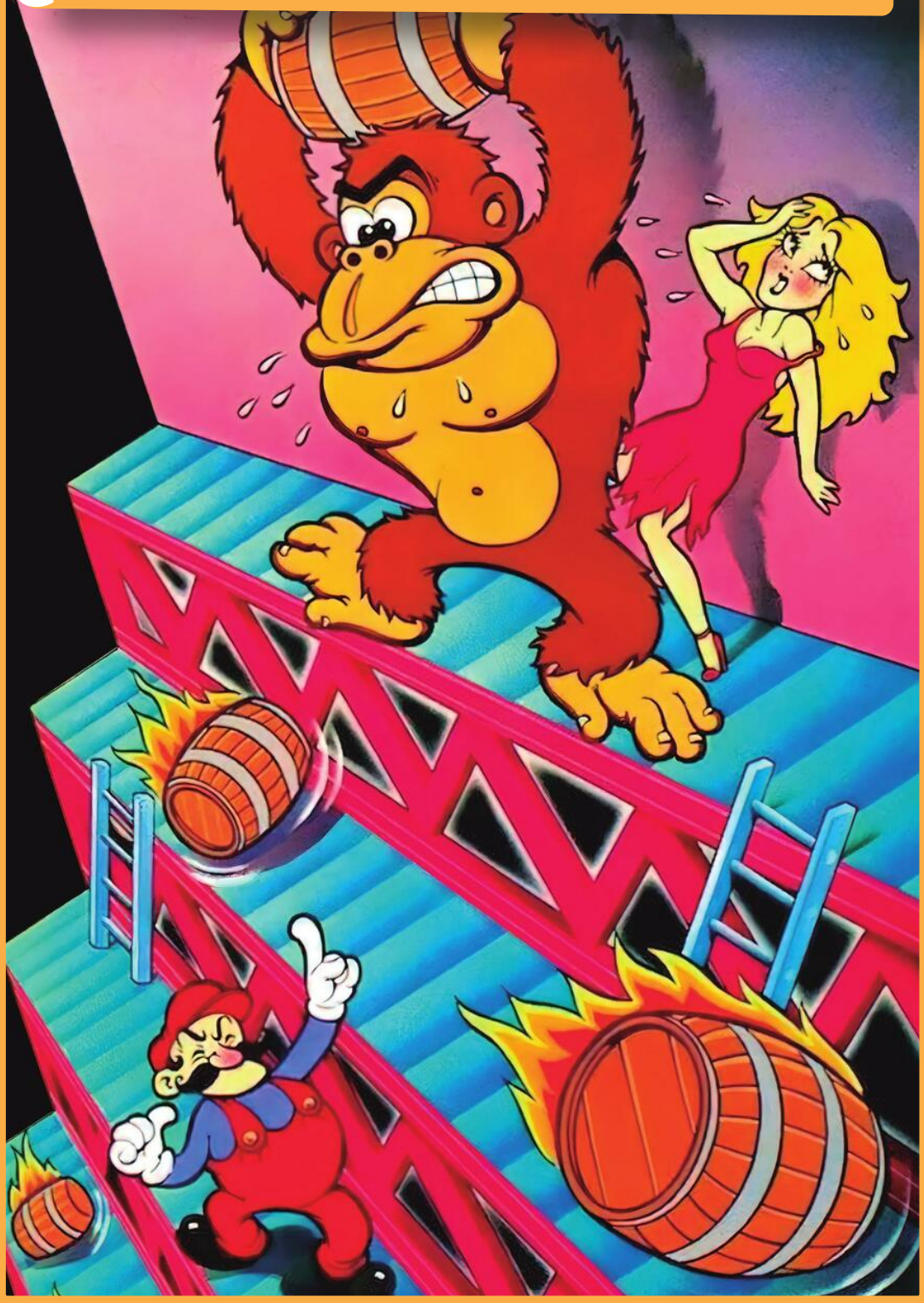
Próximos números

Pixels nº9 y Microhobby nº220

A la venta el	Envíos a partir del	Ediciones digitales
15 de septiembre	7 de octubre	9 de octubre

tienda.hechoconpixels.com

¿Héroe o moniano?



© 1983 Nintendo

Artwork de Donkey Kong Jr.

Donkey Kong es uno de los personajes más conocidos de la historia y fue capaz de hacer empezar con buen pie la historia de Nintendo en esto de los videojuegos.

por **José Luis Sanz**

Podríamos decir que en el año 1981 el mundo de los videojuegos cambió para siempre, gracias a la llegada de un icono que se convertiría rápidamente en un clásico. Una torre construida con vigas de acero, una princesa raptada por un enorme mono, émulo de King Kong, y abajo un bigotudo personaje que debe ascender a saltos entre los barriles que caen desde lo alto.

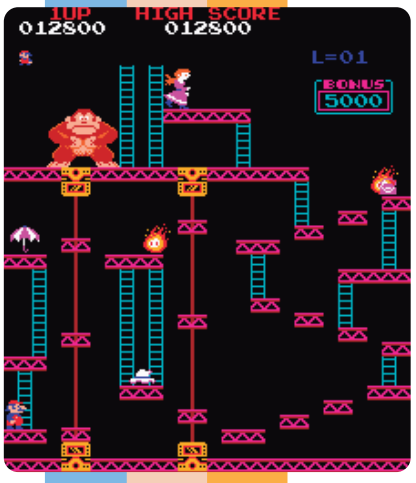
No hace falta decir a qué juego pertenece esa escena porque como si de un **Pac Man** o un **Space invaders** se tratara, todo el planeta gaming es consciente de que nos referimos a **Donkey Kong**. Un villano que con el tiempo se fue haciendo más amigable y que, a la vista de su éxito, Nintendo intentó transformar en la víctima de un "Jumpman", o un Mario, que le tenía manía persecutoria. Así que si os parece, vamos a ocuparnos de los inicios del personaje en su llegada a las máquinas recreativas. Porque las Game & Watch son otra historia que os contaremos más adelante. Allá vamos.

El nacimiento de Donkey Kong

Su nombre es el de **Donkey Kong**, y en muy pocos meses pasó de ser un experimento de emergencia por parte de Nintendo a un icono mundial. Y encima, a su lado, o por su culpa, iba a nacer también otro de los personajes icónicos de la compañía como era el de ese pequeño fontanero de bigote, peto y gorra roja que por entonces aún no tenía nombre conocido.

De todos modos, la historia de **Donkey Kong** está íntimamente ligada a la de la propia Nintendo. No solo fue su primera recreativa de éxito internacional sino que marcó el punto de partida para su expansión global. Y por si fuera poco, fue el »

The Strong National Museum of Play de Rochester, EE.UU., ha creado la réplica más grande de la coin-op de Donkey Kong.



escenario de un experimento narrativo sin precedentes en aquellos años de naves, lásers y pocas palabras: fue un juego, aquel primer **Donkey Kong**, que logró contar una historia con una mínima presencia de animación pero que mostraba ya unos roles bien definidos y una progresión clara a la hora de alcanzar los objetivos. Donkey Kong, Mario y Pauline (así se llamaba la dama en apuros) inauguraron algo totalmente nuevo, ya que no solo eran sprites en movimiento sino protagonistas de un pequeño drama hecho videojuego.

El primer **Donkey Kong** apareció en julio de 1981 y fue diseñado por un joven de 28 años llamado Shigeru Miyamoto, que debutaba ahí como desarrollador y creador de videojuegos. Como ha contado en innumerables ocasiones, se le había encargado salvar por todos los medios un proyecto fallido: una recreativa llamada **Radar Scope,** que había fracasado de forma estrepitosa en Estados Unidos. Nintendo necesitaba reciclar aquellas placas base y los muebles ya fabricados así que en lugar de rendirse, los japoneses apostaron por un nuevo concepto completamente original.

La inspiración de Miyamoto tuvo muchas fuentes: por un lado son obvias las películas como **King Kong**, pero también las aventuras de **Popeye** (que además gozó de una maravillosa recreativa de Nintendo) donde se repite el mismo patrón: un malvado, Brutus; un héroe, Popeye; y una damisela en apuros, Olivia. Es más, precisamente Miyamoto colaboró como diseñador gráfico en esta misma máquina arcade.

El resultado fue **Donkey Kong**, un juego absolutamente revolucionario donde controlamos a “Jumpman”, un obrero que debe subir por unas estructuras metálicas mientras esquiva barriles lanzados por un gigantesco mono. En lo alto le esperaba su amada, Pauline, raptada por Donkey Kong. La mecánica era sencilla pero precisa: mover-

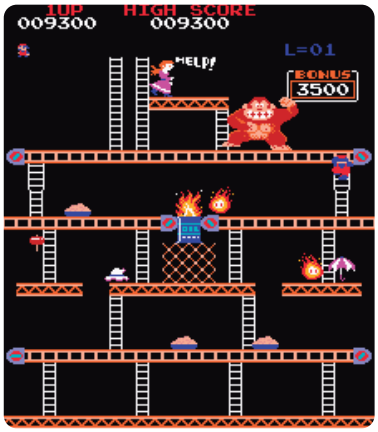
se, saltar, esquivar y calcular el momento exacto para ascender hasta la cúspide.

Una historia en varios actos (fases)

Como os decimos, Donkey Kong fue uno de los primeros videojuegos en ofrecer una historia con principio y final, dividida en varios actos, o niveles. Cada pantalla era la representación de una escena dentro de un relato mudo pero que, para el jugador, era absolutamente comprensible.

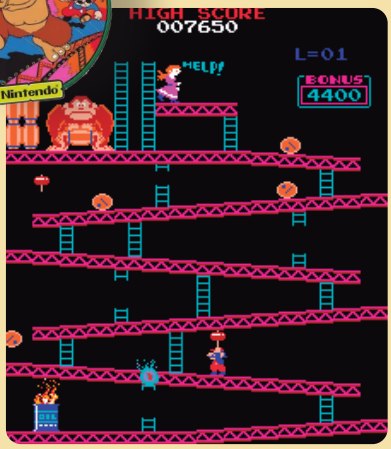
A diferencia de otros arcades de la época que eran simples desafíos repetitivos sin un aparente objetivo, el caso de **Donkey Kong** ofrecía una estructura dramática, con un escenario cambiante y personajes que conectaban con el jugador, que sabía qué es lo que tenía que hacer.

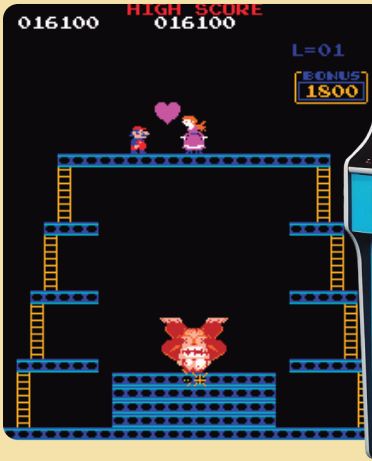
Como podéis suponer, el impacto de **Donkey Kong** fue inmediato. En Japón, y sobre todo en los Estados Unidos, la recreativa se convirtió en un fenómeno completo. Fue capaz de vender más de 60.000 máquinas en sus dos primeros años y generó millones en ingresos. Así que en medio del boom por los arcades, la creación de Miyamoto logró desmarcarse de los clones de **Space Invaders** o **Pac-Man** con una propuesta visual distinta, una música



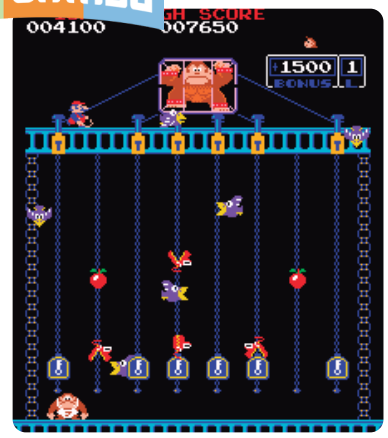
pegadiza (¿la escucháis?) y, sobre todo, una historia y una narrativa. Por decirlo de una manera esquemática, fue la primera gran victoria de Nintendo en el mercado occidental, y la piedra fundacional sobre la que iba a construir su futuro imperio en los videojuegos.

Donkey Kong





El mueble arcade original tenía tres variantes, como muchos de aquella época: el clásico vertical estándar, el cocktail (mesas para dos jugadores) y el llamado cabaret, más compacto. Fue programado por **Ikegami Tsushinki**, empresa que Nintendo subcontrató, algo que, desgraciadamente, provocó un conflicto legal años después por derechos de autor sobre el código. En Japón, **Donkey Kong** debutó con un joystick de cuatro direcciones y sí, con botón de salto (otra leyenda urbana) como en Occidente. La música de su introducción la compuso **Yukio Kaneoka** y fue una de las primeras melodías reconocibles de la historia del videojuego. Miyamoto, por su parte, fue el diseñador principal de esta obra maestra.



Pocos se acuerdan de esto, pero a Donkey Kong le debemos mucho, mucho.

El éxito llamó a un nuevo Donkey Kong

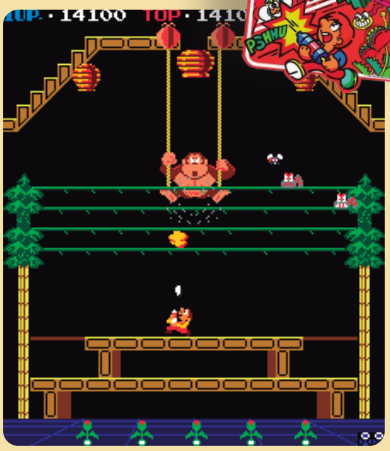
Como era de esperar, el éxito de **Donkey Kong** llevó a una inevitable secuela. En 1982 se lanza **Donkey Kong Junior**, una recreativa que apostaba por una consciente inversión de los roles que resultó muy significativa. Esta vez, el jugador ya no desempeña el papel de "Jumpman", o de Mario (que ahora aparecía como carcelero), sino que somos el hijo del gorila. El jovencísimo **Donkey Kong Jr.** debía trepar por árboles, cadenas y plataformas de todo tipo para liberar a su padre, que había sido encerrado en una jaula. Un drama.

Este cambios de papeles no solo aportaba una evidente variedad en lo que al juego se refiere –centrada en la escalada y el uso alterno de cadenas, como buen

Donkey Kong Jr.

Donkey Kong Jr. introdujo nuevas mecánicas que le sentaron de maravilla. Subir por lianas, pasar de una a otra o bajar por ellas aprovechando objetos que lanzar a los nuevos enemigos fueron algunas de ellas. Y todo para conseguir la llave y abrir la jaula. Su diseño de niveles fue más complejo que el de **Donkey Kong**, con plataformas móviles y enemigos distintos como pájaros y rayos. El mueble clásico tenía artwork completamente inéditos, con colores mucho más brillantes y un diseño tremendamente nintendero. Además, **Donkey Kong Jr.** fue registrado oficialmente como marca en EE.UU. en 1983, y tuvo hasta su propia serie animada. Por cierto, el chip de sonido mejoraba con mucho el de **Donkey Kong**.

Donkey Kong 3



Donkey Kong 3 fue el primero de la trilogía en usar un personaje completamente nuevo: **Stanley**, un jardinero cuyo diseño quedó en el olvido tras este juego. Técnicamente fue el título más avanzado de los tres, con más sprites en pantalla y una jugabilidad que tiraba más a matamarcianos que a plataformas. Prueba de ello es que los insectos bien podrían ser naves que bajaban a zamparse (o lo que fuera) nuestras flores. Aquí el objetivo es mandar a **Donkey Kong** a lo más alto de la pantalla a base de chorros de insecticida. El mueble japonés tuvo un diseño diferente al americano y aunque no resultó tan exitoso, tuvo versiones para NES, Game & Watch y hasta apareció como un minijuego en **WarioWare**.

mono que es–, sino que planteaba un giro radical en la perspectiva narrativa: el supuesto héroe del primer juego es ahora el villano. Nintendo, en un movimiento que no se atrevería a hacer ahora, rompía el molde y demostraba que sus personajes podían tener múltiples facetas dramáticas.

En lo que al juego se refiere, **Donkey Kong Jr**. fue una evolución más que lógica. Introdujo muchas más mecánicas que las de simplemente saltar; nuevos enemigos, como aves y rayos eléctricos; y exigía un mayor dominio de los tiempos y los reflejos en cada movimiento. Además, en lo que al aspecto gráfico se refiere, se nota mucho más colorido y pulido. Y aunque no alcanzó el nivel de popularidad de la primera recreativa, fue también un éxito y consolidó a Donkey Kong como algo más que un simple antagonista.

Además, a **Donkey Kong Jr.** también podemos considerarlo como el primer juego en el que Mario aparece como tal, con su nombre artístico ya consagrado en lo que es la confirmación de que aquel obrero sin nombre del primer juego había venido para quedarse. Y ha sido así desde entonces.

No hay dos sin tres Donkey Kong

La tercera recreativa llegaría otro año más tarde, »

El frontal de la recreativa de Donkey Kong con aquel Jumpman que tanto nos recuerda a Mario.

www.bitvint.com

en 1983. **Donkey Kong 3** es todavía más arriesgada que las dos anteriores y, también, la que menos éxito cosechó de todas. Pero aun así, tiene elementos absolutamente maravillosos. Esta vez tenemos un nuevo protagonista, a un tal **Stanley**, un jardinero que debe proteger su invernadero de una invasión de insectos que están arengados por el mismísimo Donkey Kong. Aquí, el personaje vuelve a hacer de villano, que cuelga del techo intentando robar flores. Armado con un espray repelente de plagas, debemos disparar a lo alto para empujar a Donkey Kong hacia la parte superior de la pantalla y eliminar a los insectos que descienden. El juego se olvida de raptos de damiselas o monos y se transforma en un matamarcianos al uso. Algo raro en Nintendo.

Donkey Kong 3 fue, quizá, el episodio menos recordado pero introdujo conceptos muy valiosos, como la velocidad creciente junto a una progresiva dificultad. Sin embargo, el cambio de protagonista y de enfoque no fue bien recibido y quedó relegado frente al impacto de sus predecesores.

La trilogía de **Donkey Kong** inauguró varias convenciones: introdujo el concepto de niveles, estableció la figura del "jefe final" y popularizó la idea de segundas y terceras partes. Y eso sin contar el impacto en la cultura pop de todos sus protagonistas. Donkey Kong, Mario y ¿Pauline?

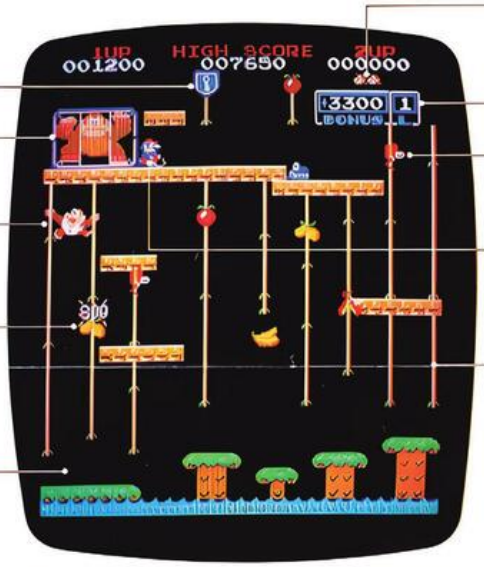
Leyendas urbanas | Donkey Kong ha dado para algunas leyendas urbanas. ¿"Donkey" fue un error de traducción o una mala interpretación de "Monkey"? No. **Miyamoto** quiso expresar que el gorila era "cabezón" o "terco como un burro". Igual que Mario. ¿Surgió por limitaciones gráficas? No, bigote y gorra evitaron tener que hacer animaciones complejas de pelo y boca.

ドンキーコング ジュニア

DONKEY KONG JR.

パパを助けるため、ジュニアがキーを取りに行きます。

● 背景はジャングルの中。左上に捕えられたドンキーコングが、おりの中にいます。左下のスタート位置にジュニアが現われ、つるを伝わって上へ行き、最後にドンキーコングの手足の枷(かせ)を外すキーを取ります。このゲームのストーリーは、先行の「ドンキーコング」の続編として構成されています。まさしくジュニアの仇討ちです。



キー
（このキーを取りに行きます）

ドンキーコング
（ジュニアのパパ）
（オリの中に入れられています）

ジュニア
（パパを助けるため前進あるのみ）

フルーツ
（敵めがけて投下します）
（まとめてノックアウトすれば高得点）

スタート位置
（ジュニアはここからスタート）

残りのジュニア

ボーナス得点
（5000点から減算）

スナップジョー
（かまれないよう注意、赤色は往復通行・青色は一方通行）

マリオ
（ドンキーコングをオリの中へ入れた人）

つる
（ハイスピードで上りたい時2本のつるで）
（ハイスピードで下りたい時1本のつるで）

上図は第1画面（ゲームは第4画面まであります）

テーブルタイプ仕様 18インチ〈20インチ〉

寸　法	〔幅〕860×〔奥行〕560×〔高さ〕580～730mm
重　量	61kg
消費電力	91W〈101W〉
使用コイン	100円硬貨〔1～90枚記憶式〕
電源電圧	単相AC100V 50/60Hz
型式認可済	第95－2412〈第95－1744〉

アップライトタイプ仕様

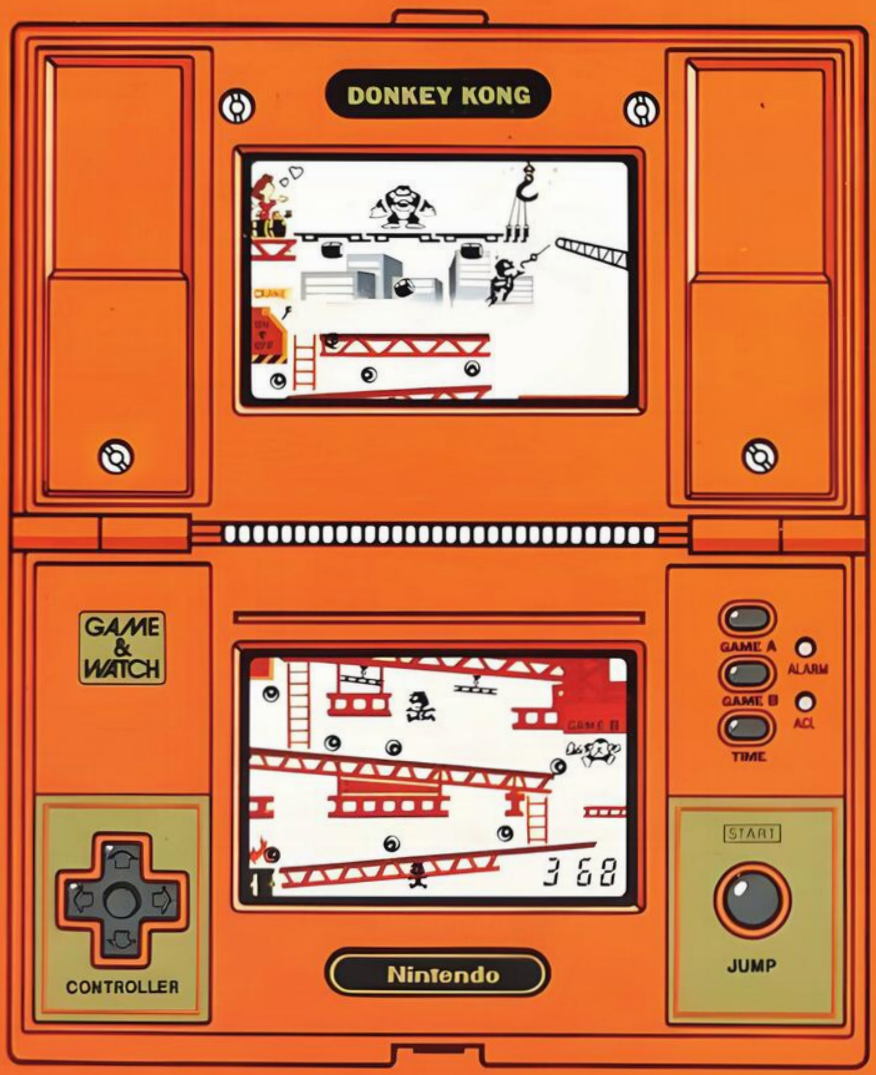
寸　法	〔幅〕600×〔奥行〕850×〔高さ〕1700mm
重　量	100kg
消費電力	118W
使用コイン	100円硬貨〔1～90枚記憶式〕
電源電圧	単相AC100V 50/60Hz
型式認可済	第95－1744

20インチテーブルタイプ

アップライトタイプ

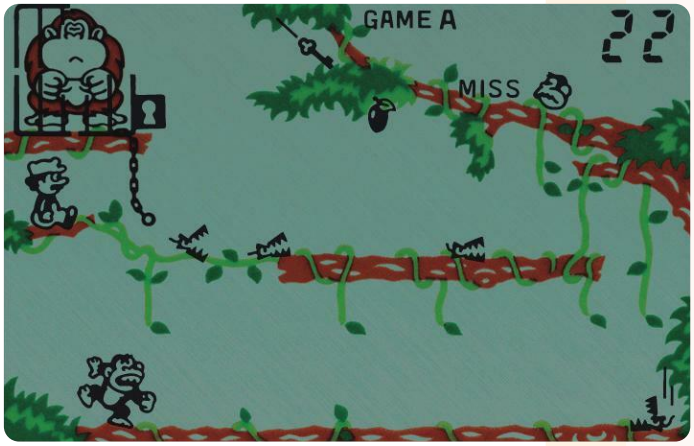
任天堂レジャーシステム株式会社

本　社　〒101 東京都千代田区神田須田町1-22 TEL 03(254)1647
大阪支店　〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL 06(245)4155
京都営業所　〒605 京都市東山区福稲上高松町60 TEL 075(541)6111



Caja del modelo Double Screen de Donkey Kong Game & Watch.

La redención del mono más grande de Nintendo



El éxito de Donkey Kong llevó a Nintendo a utilizar a su estrella en un terreno que triunfaba a principios de los 80. Las Game & Watch.

por **José Luis Sanz**

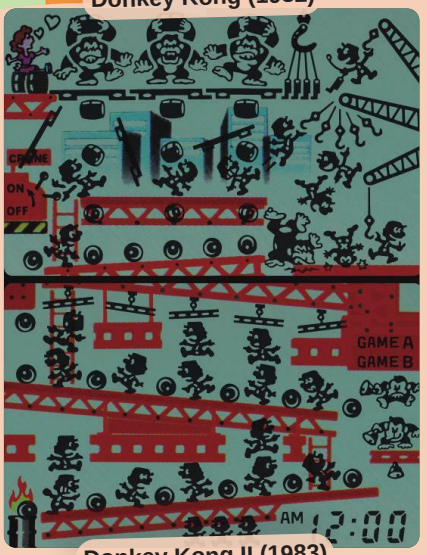
Antes de que el mundo conociera Game Boy, incluso mucho antes de que Mario se transformara en el rostro más reconocible de Nintendo, la compañía japonesa ya experimentó con el juego portátil de una manera que ha quedado para la historia. Y todo ocurrió muy rápido, a principios de los 80 con unas ¿consolas? maravillosas que atendían al nombre de **Game & Watch**.

Estos cacharros fueron la puerta de entrada para millones de jugadores que en aquellos tiempos todavía no sabían que lo eran. Y es más, justo en el centro de esa revolución portátil apareció una figura inesperada, pero conocida por algunos, de los salones recreativos: **Donkey Kong**, el malo de un videojuego en el que raptaba a la amada de un tal “Jumpman”.

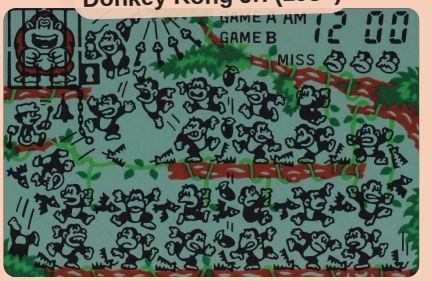
Las primeras portátiles de bolsillo

Las Game & Watch fueron ideadas por **Gunpei Yokoi**, uno de los ingenieros más decisivos de toda la historia de Nintendo. La idea, como ocurre con todas las que son geniales, le vino de manera casual: observó lo que parecía un oficinista jugando con su calculadora electrónica durante

Donkey Kong (1982)

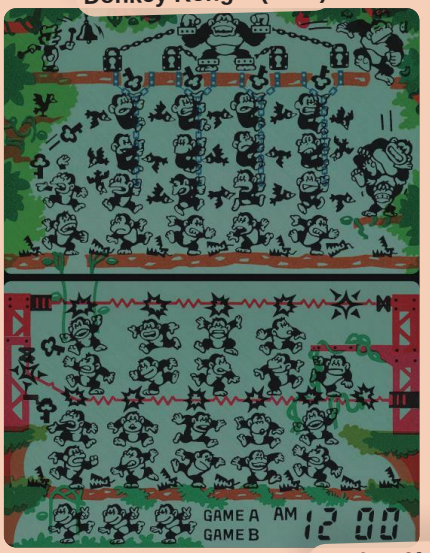


Donkey Kong Jr. (1982)

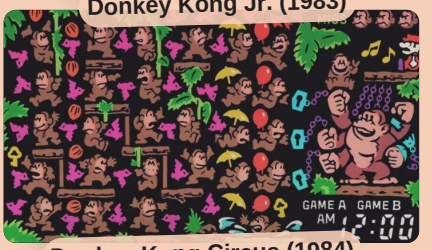


¡Pilas nuevas! | Cuando las metías por primera vez (o las cambiabas), tu **Game & Watch** mostraba todos los segmentos de pantalla encendidos hasta que pulsábamos un botón. O bien el del reloj o el del Juego A o B para comenzar una partida. Era de las cosas más curiosas que tenían estas pequeñas maquinitas. ¿No os acordáis de ese instante?

Donkey Kong II (1983)



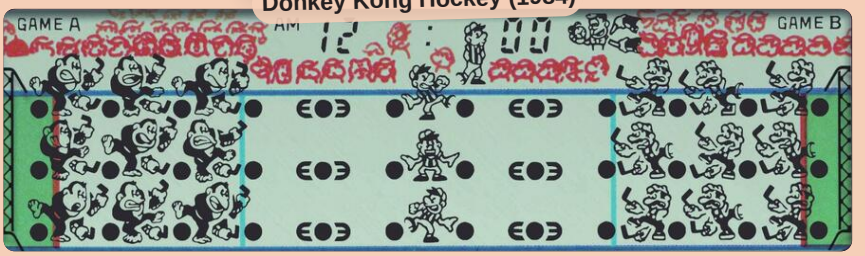
Donkey Kong Jr. (1983)

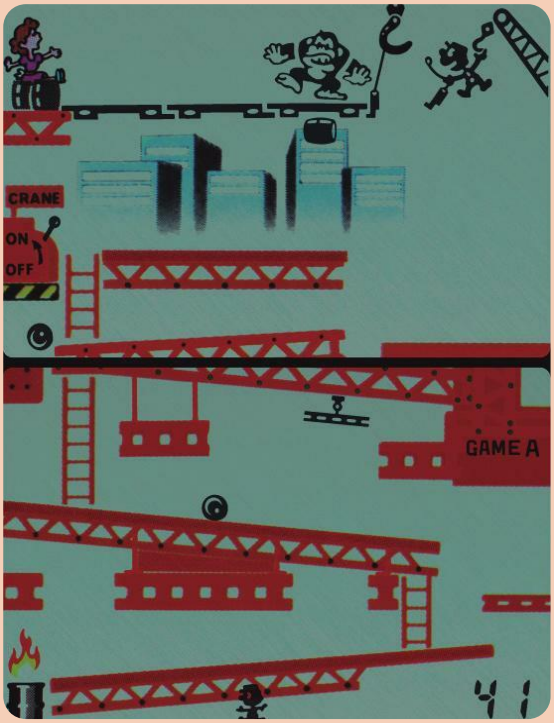


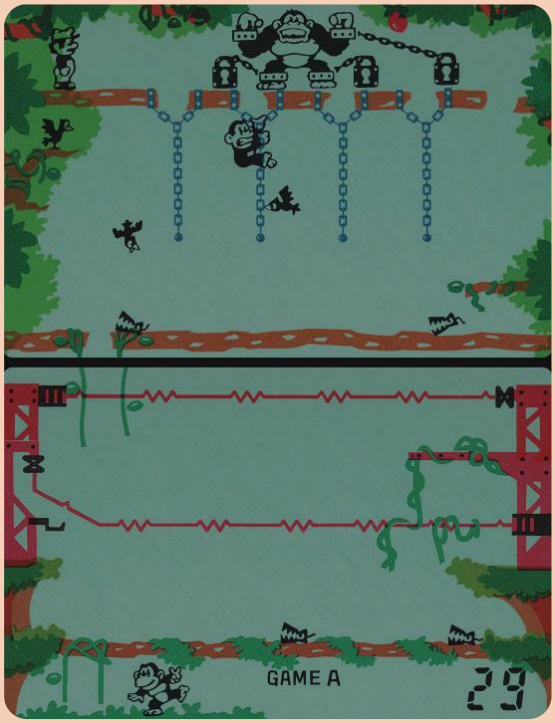
Donkey Kong Circus (1984)

Donkey Kong 3 (1984)

Donkey Kong Hockey (1984)







Modelos Double Screen | Donkey Kong protagonizó dos modelos con doble pantalla que son de los más divertidos de toda la gama. En una desempeña el papel de malvado y, en la segunda, vive preso de un aprendiz de Mario. Esos segmentos gráficos y sus sonidos son ya parte de la historia.

un trayecto en tren. Aquella imagen le trajo a la cabeza un concepto tan simple como radical: un dispositivo pequeño, con pantalla LCD y capaz de ofrecer un juego que, de paso, se convierte también en reloj y despertador.

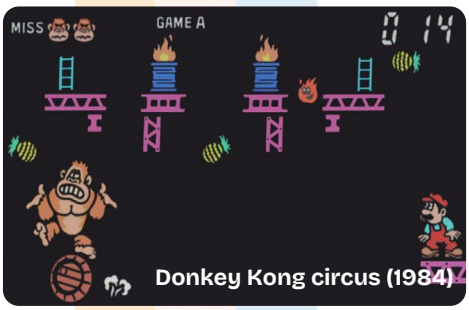
Lo que nació como un experimento puntual –a ver si funciona–, se convirtió en muy poco tiempo en un fenómeno mundial. Y es que entre 1980 y 1991 Nintendo lanzó cerca de medio centenar de modelos diferentes, con formatos variados y temáticas muy diversas. Aunque fue en 1982, con la llegada de **Donkey Kong** a este universo portátil cuando de verdad las Game & Watch alcanzaron una nueva dimensión.

El mono que lo cambió todo para Nintendo

Donkey Kong no solo trajo a las **Game & Watch** el éxito de su coin-op de 1981, sino que su debut con aquella "maquinita" naranja de doble pantalla marcó un punto de inflexión. Por ejemplo, supuso la aparición de la cruceta direccional, el famoso D-Pad, inventado por **Gunpei Yokoi** y desarrollado con la ayuda de **Makoto Kano**. Ese pequeño control en forma de cruz redefiniría el control en los juegos para siempre.

La primera Game & Watch en la que apareció **Donkey Kong** se lanzó el 3 de junio de 1982 y su diseño introdujo un formato de doble pantalla plegable que sería la inspiración directa, muchos años después, de Nintendo DS.

Aquella Game & Watch reproducía con una sorprendente fidelidad la propia estructura del arcade. En la pantalla inferior, un tal "Jumpman" (aún sin su nombre definitivo) tenía que saltar barriles esquivando plataformas móviles que iban apareciendo a medida que derrotábamos al simio. En la superior era donde estaba todo el meollo, con Donkey Kong y nuestra amada cautiva. Teníamos que alcanzar la grúa y tirar al mono al fondo del suelo.



Donkey Kong circus (1984)

Donkey Kong 3 en Game & Watch fue una conversión libre de la recreativa, en la que debíamos enviarle los insectos a nuestro adversario a base de disparos con el "fru-frú".

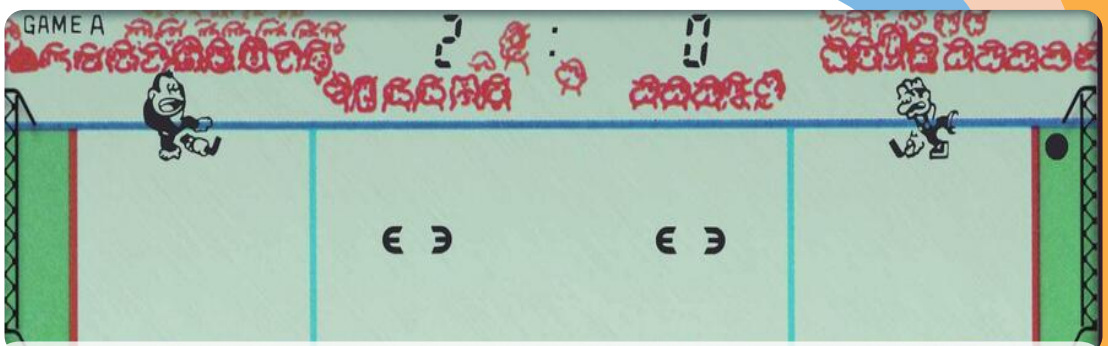
Aquella "maquinita" de plástico anaranjado fue un éxito de ventas arrollador, con más de ocho millones de unidades vendidas en todo el mundo. Era elegante, resistente y, sobre todo, muy divertida. Representaba lo que Nintendo siempre había buscado: simplicidad pero con propósito.

Donkey Kong se queda a vivir en las Game & Watch

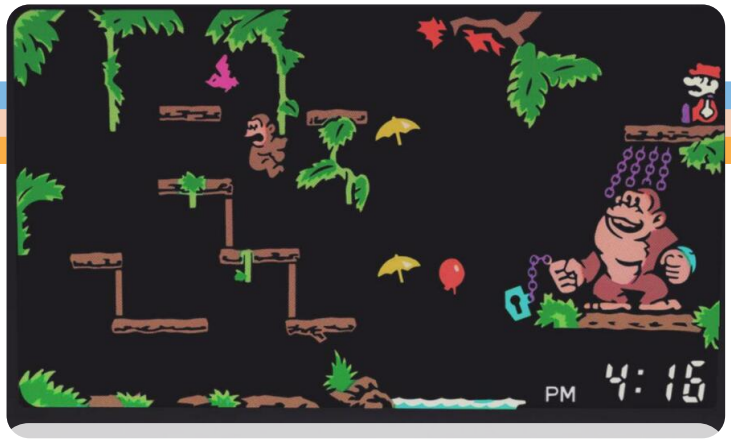
El éxito de aquella "double screen" fue tal que en marzo de 1983 llegó la continuación a doble pantalla, **Donkey Kong II**. Nintendo R&D1, el departamento que lideraba **Yokoi**, fue capaz de mejorar aún más las mecánicas de juego y se incorporaron nuevos enemigos y obstáculos, como fogonazos de

electricidad o pájaros y cocodrilos que debíamos evitar. La narrativa, como en las máquinas arcade, también tenía su hueco y aquí vuelven a tornarse los papeles: Mario, o "Jumpman", tiene a Donkey Kong cautivo y es su hijo el que debe liberarlo tras abrir los cuatro candados con otras tantas llaves. Nuevos objetivos, nuevos personajes, nuevas mecánicas y más diversión. Una maravilla.

Tranquilos, que no nos hemos olvidado de ella. En octubre de 1982, unos meses antes, Nintendo había lanzado **Donkey Kong Jr.**, pero con un giro más que interesante porque no se parecía exactamente a la máquina arcade y, además, los japoneses lo apostaban todo a un modelo de Game & Watch pero con una sola pantalla. Era una »



Donkey Kong Hockey, una Game & Watch para dos jugadores donde podíamos echar partidos en las que no solo golpeábamos el disco, sino que podíamos cambiar su trayectoria.



Donkey Kong Jr. tuvo una versión en color para las Game & Watch Table Top y Panorama Screen de 1983.

Panorama Screen que es de las más bonitas que se han lanzado nunca.

En esta ocasión controlamos al hijo de Donkey Kong, al que tenemos que liberar abriendo los cuatro candados de la jaula. La acción se comprime y aparecen pájaros y cocodrilos. Nada de electricidad chisporroteante. Por cierto, un año más tarde, en 1983, llegarían dos nuevas interpretaciones idénticas de este **Donkey Kong Jr.**, ya en color, para modelos Table Top (4 de abril) y Panorama Screen (7 de octubre), este último un ingenio maravilloso, plegable, y que seguíamos pudiendo llevar en un bolsillo.

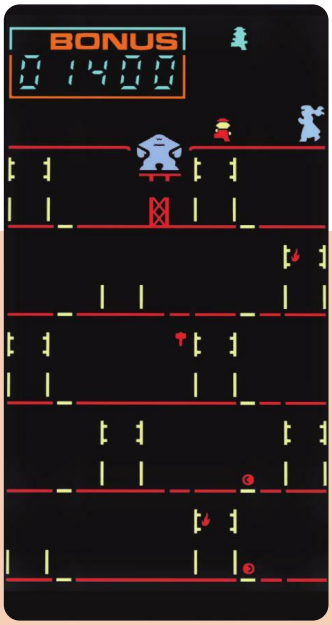
Donkey Kong se instala en su papel

La siguiente Game & Watch de Donkey sería otra Panorama Screen, **Donkey Kong Circus**, lanzada en septiembre de 1984. Aquí nuestro protagonista no era técnicamente ni héroe ni villano, solo una atracción de circo donde debíamos hacer malabares con las piñas evitando tocar las llamas. El cambio de tono fue más que evidente, marcando el camino hacia la reconversión definitiva del personaje en un icono de la compañía que ya no podía ser el villano.

Las dos últimas Game & Watch de Donkey Kong pertenecían a la serie **Micro Vs. System**, que permitían disfrutar a dos jugadores a la vez. **Donkey Kong 3** (20 de agosto de 1984) fue una adaptación del arcade, los insectos y el espray insecticida, con Stanley al otro lado de la pantalla; y el último fue **Donkey Kong Hockey** (17 de noviembre de 1984), que ya os podéis hacer una idea de cuál era su mecánica principal de juego.

A lo largo de todas estas **Game & Watch**, Donkey Kong fue mutando. En sus inicios representaría al enemigo más clásico pero pronto Nintendo lo humanizó, primero como rehén, luego como figura paterna y finalmente como protagonista indiscutible. La "domesticación narrativa" no fue casual si no el primer paso para convertirlo en lo que es hoy. Un icono cultural.

Donkey Kong + COLECO | Hubo una excepción a las Game & Watch de **Donkey Kong** en Nintendo, y fue la creada por Coleco. Se trató de una versión licenciada de 1982 con formato tabletop. Utilizaba una pantalla distinta a las de Nintendo, llamada VFD (Vacuum Fluorescent Display), en color. La carcasa imitaba el aspecto de la recreativa y contaba con un joystick y botón de salto. El juego replicaba la jugabilidad del arcade original y actualmente es un tesoro para coleccionistas.



AJUSTE DE CUENTAS

¡Ulala! Y un poco de calma, Gustavo...

Han pasado 25 años desde que unos alienígenas funky adoradores de Giorgio Aresu nos obligaran a bailar sin parar. ¿Space Channel 5 fue la repanocha? "Chú, chú, chú".

por **Gustavo Bernaldo**

DREAMCAST

La verdad sea dicha, **Ulala** sigue teniendo carisma para detener un tren bala. Su diseño era loquísimo, mitad heroína de los 70, mitad presentadora de teletienda cósmica. Se contoneaba con estilo, salvaba a la humanidad en directo y tenía más "flow" que cualquier artista reguetonero del panorama actual.

En su día, eso bastaba para que en mi cabeza fuese un gran juego. Pero lo que entonces me parecía una mecánica "fresquísima y revolucionaria", hoy se percibe más bien limitada, incompleta y monótona. El sistema de juego era un **Simón dice** vitaminado, sí, pero también repetitivo, exigente hasta lo absurdo y con menos margen de error que una prueba de Selectividad.

Lo admito, dejé por escrito cosas como "diversión salvaje" y "melodías molongas". Y aunque sigo defendiendo el rollo funky futurista de la banda sonora, también reconozco que había momentos en los que el juego se sostenía más por lo estético que por lo divertido. El gameplay duraba poco y lo que te empujaba a repetir niveles era más el deseo de no hacer el ridículo que una progre-

sión real y fluida. Ahora, con una mirada menos deslumbrada por los trajes brillantes y las piernas de **Ulala**, puedo decir con claridad que **Space Channel 5** era un gran concepto con una ejecución justa, al que le hacía falta más fondo para sostener tanta forma. O lo que es lo mismo, menos continente y más contenido, por favor…

En su momento dije textualmente: "Sin duda alguna, es hoy por hoy su obra más perfecta y completa", en referencia a Mizuguchi. ¿En serio, Gustavo del 2000? ¿Más perfecta que el legendario **Sega Rally**? Mira que te lo pasabas bien, pero un poco de criterio... por Dios.

Mizuguchi hizo una maravilla estética y rítmica, sí, pero el gameplay necesitaba más capas, más modos, más variedad. Lo que tuvimos fue un plato precocinado, no una barbacoa con amigos.

¿Pero fue **Space Channel 5** un título adelantado a su tiempo? Tenía estilo, personalidad, ritmo y momentos que aún hoy te sacan una sonrisa. Pero la jugabilidad no era tan buena y la nota del 94… bueno, se queda como anécdota histórica. Así que mis disculpas a quien se gastó 9.000 pesetas...

Análisis original del juego publicado en el número 14 de Juegos & Cía (noviembre de 1994).

Grandes polémicas de los videojuegos (Made in Spain or not)

Joe Lieberman sostiene una de las pistolas del juego **Lethal Enforcers** de Konami, en el Congreso de los EE.UU. el 9 de diciembre de 1993, en una audiencia sobre violencia en los videojuegos.

Allá por los 90 los videojuegos eran como el toro que mató a Manolete: la fuente de todos los males. A poco que pasara algo un poco más escabroso de lo habitual, la culpa era de los videojuegos. O eso decían medios generalistas.

por **Sonia Herranz**

Es muy fácil (y muy humano) culpar a lo desconocido de cualquier cosa que salga mal. Y los videojuegos eran en los 90 ese gran desconocido que se salía de la norma. Los raritos que jugaban a videojuegos, todo el día encerrados en casa haciendo Dios sabe qué con maquinitas que casi nadie comprendía, seguro que eran capaces de cualquier cosa teniendo, como tenían, el cerebro sorbido por esos inventos del demonio. Y que, para más perversión, iban dirigidos a niños, para manipularlos con no se sabe qué diabólicas intenciones…

Con estas sensaciones flotando en el ambiente, no era de extrañar que la prensa de videojuegos anduviera con pies de plomo a la hora de hablar de según qué cosas y que tuviéramos cierto cuidadín con según qué temas. Por lo menos, cuando saltaba alguna polémica nueva y queríamos mantener el perfil bajo no fuera a ser que nos terminara salpicando…

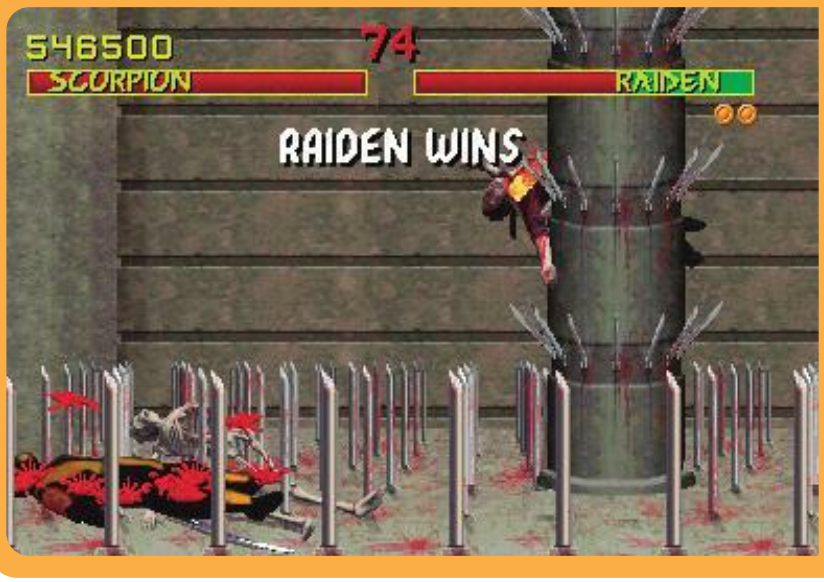
¿Os imagináis por qué **Micromanía** dejó de ser una revista “Sólo para adictos”? ¿O por qué se dejó de puntuar la “adicción” en las fichas de los juegos? Siendo sinceros, lo cierto es que solo nos acordábamos de Santa Bárbara cuando tronaba y hubo algunas tormentas en aquella época. Hagamos memoria.

Mortal Kombat: con él llegó la polémica

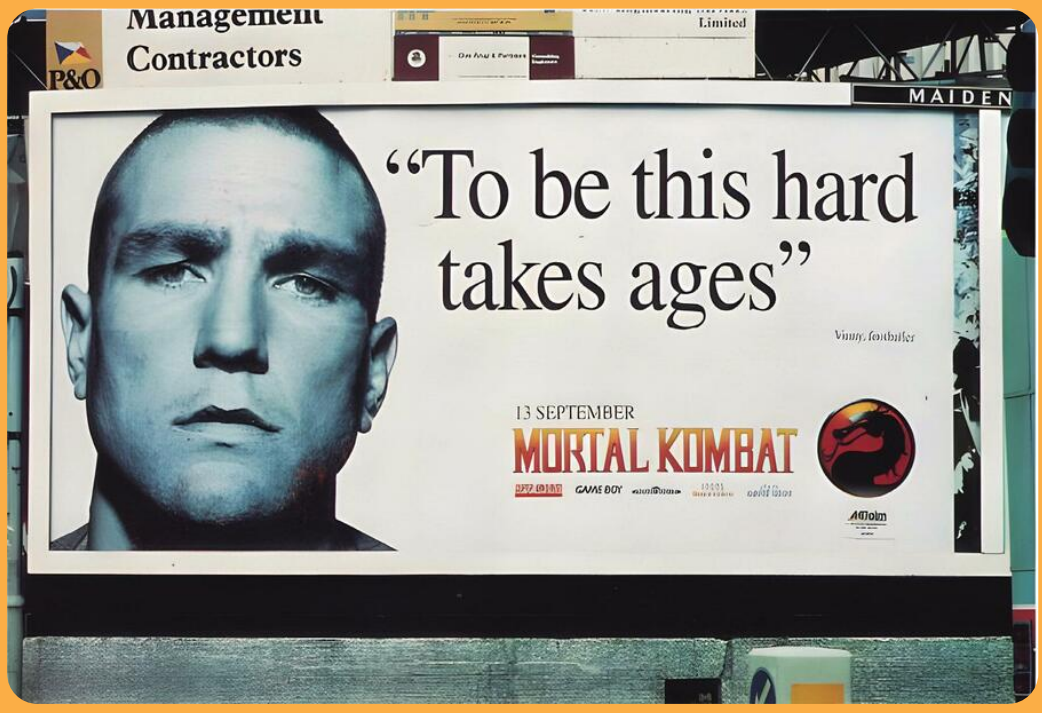
Una de las críticas más habituales hacia los videojuegos era que promovían la violencia y para no quitarle la razón a sus detractores, Midway se sacó de la manga en »

1992 una recreativa que llevaba la violencia por bandera. **Mortal Kombat** consiguió que los habituales de los salones recreativos dejaran de lado **Street Fighter II** para liarse a tortazos con personajes digitalizados capaces de arrancar la cabeza (literalmente) a sus rivales. Los niveles de sangre y gore de **Mortal Kombat** no se habían visto hasta entonces y, aunque la versión arcade ya provocó revuelo, lo gordo vino cuando **Acclaim** lanzó versiones domésticas. ¡Dónde íbamos a parar! ¡Con las consolas jugaban los niños! El escándalo motivado por **Mortal Kombat** provocó agrios debates políticos en Estados Unidos que, por suerte para todos, no acabaron en censura, sino que culminaron en la creación de una clasificación por edades, la ESBR, que vino a reconocer implícitamente que los videojuegos no eran solo cosa de niños. Pero, claro, eso no fue el final de la polémica.

Cuando **Mortal Kombat** se estrenó en SNES nos encontramos con una versión censurada, que sustituía la sangre por sudor (vamos, que se le quitó el rojo a los salpicones). La versión de Mega Drive sí venía con su sangre y sus "fatalities" sin maquillar. En teoría, esta versión con todo su esplendor estaba oculta, pero el truco que la desbloqueaba corrió como la pólvora: nadie en España lo desconocía… y la prensa tampoco. ¡Salió hasta en el Telediario! La presión social y mediática obligó a SEGA a "retirar" el juego del mercado. Una hábil maniobra que lo que anunció, en septiembre del 93, es que dejaba de distribuir el juego… pero las unidades que ya estaban en las tiendas (que eran todas las que tenía) ahí se que- »



Mucho más que sangre y vísceras | Desde que llegó a los salones recreativos en 1992 quedó claro que **Mortal Kombat** iba a ser polémico en su salto a las consolas. La sangre en aquellos tiempos estaba muy mal vista (y las vísceras ya ni os imagináis) así que muchos cartuchos optaron por ocultarla o teñirla de verde. Aun así, daba igual lo que hicieran para censurar el juego, su violencia iba más allá de unas simples gotitas rojas, como podéis comprobar en la captura de pantalla de la versión arcade que tenéis justo a la izquierda.



Mortal Kombat no eludió su apuesta por la violencia | Aunque la reacción de muchos políticos y medios fue desmesurada, no podemos obviar el papel de compañías como Acclaim que, para las versiones del juego en consolas, no dudaron en apoyarse en esa polémica para vender más unidades. Y esta valla publicitaria con que se anunciaba en Londres es un claro ejemplo de ese papel como instigadores.

daron y la publicidad proporcionada por la polémica fue suficiente para agotar. Si Super Nintendo le había ganado la partida a Mega Drive con **Street Fighter II**, Mega Drive se tomó la revancha con **Mortal Kombat**.

Fue tanta la expectación y el revuelo, que empezaron a circular todo tipo de rumores sobre que era posible desbloquear la sangre en Super Nintendo y la gente probó trucos de lo más variopinto para conseguirlo. La mayoría de las consultas que llegaban a **Hobby Consolas** por la época eran sobre el truco de la sangre en Super Nintendo. "¿Es verdad que poniendo el cartucho del revés sale la sangre?".

He de confesar que gran parte de la culpa fue nuestra, ya que nuestro análisis del **Mortal Kombat** de Super Nintendo mostraba pantallas con sangre. Como supongo que el delito ya ha prescrito, confesaré que para hacer esa review recurrimos a un código pirata, ya que no hubo manera de que Nintendo nos facilitara el cartucho con tiempo. Cuando supimos que, definitivamente, no iba a haber sangre en SNES ya la habíamos liado parda. Todo el ruido y el revuelo que provocó la violencia de **Mortal Kombat** nos afectó de más maneras. Las revistas de videojuegos nos convertimos en el escaparate para esas aberraciones violentas que derretían los sesos de los niños y nos empezaron a mirar con lupa. Así que, nos autocensuramos y durante mucho tiempo la palabra "sangre" estuvo prohibida, lo que convirtió a los redactores de la época en expertos de los eufemismos y fans de la "salsa de tomate". Palabras como "masacre", "descuartizar" y similares estaban fuera de nuestro vocabulario.

Algo parecido ocurrió años después con otro título que prometía "carnaza": el salvaje **Carmageddon** que, como sabéis, era un juego de carreras que premiaba el atropello de peatones. Por suerte para nosotros, la versión de consola sustituyó a los inocentes humanos por zombis, y la sangre por líquido verde y como esta versión era bastante regulera tampoco tuvimos que escribir demasiado sobre él y no se agotaron demasiado los eufemismos…

El estigma de los juegos de rol | Da igual lo que declararan los propios asesinos durante el juicio por la muerte de un empleado de limpieza, que la culpa fue toda de los viejos juegos de tablero de rol que, a partir de ese instante, fueron criminalizados socialmente. Los medios los culpabilizaron de todo lo ocurrido y solo con el paso de los años se fue diluyendo esa mala fama. Obviamente, el sensacionalismo de los medios fue el principal responsable.

El asesino del rol

Allá por abril de 1994, dos jóvenes asesinaron a un empleado de limpieza en una parada de autobús siguiendo las instrucciones de un juego de rol creado por uno de ellos. La noticia voló por los medios de comunicación y, además de crear cierta psicosis entre la población, sirvió para demonizar a los **juegos de rol,** convertidos en fuente de locura y perversión. Un columnista de opinión del diario **El Mundo** llegó a afirmar que los juegos de rol promovían la psicopatía y que "producían necrosis fulminantes en los tejidos de la cabeza y del corazón, aparte de desprecio por la realidad e ignorancia".

Dio igual que los propios asesinos reconocieran no ser jugadores de rol y que el propio juez, en su sentencia, descartara la relación entre los juegos de rol y el asesinato. La teoría de que los que jugaban a juegos de rol estaban perturbados y eran peligrosos ya se había asentado. ¿Recordáis cómo »

reacciona la gente de Hawkins en **Stranger Things**?

Pues bien, los juegos de rol eran un género muy popular en videojuegos, uno de los que más estaba creciendo en los 90 y uno a los que más impulso se les estaba dando. Obviamente, teníamos que hablar de ellos en la prensa especializada, pero teniendo cuidado de que no se relacionaran con los juegos de rol de tablero y que no nos salpicara la mala prensa (qué ironía). Durante una larga temporada, intentamos por todos los medios evitar lo de "juego de rol" y probablemente por ello empezamos a hablar de **RPG**, "aventura", "acción rolera" y cosas así. Tardamos bastante tiempo en poder escribir "juego de rol" sin miedo a que se nos echaran encima las asociaciones de padres y los defensores del menor.

Y no era un tema menor, ojo, que en una ocasión, a raíz de un reportaje sobre mangas subidos de tono, llegaron a amenazar con solicitar, vía judicial, que la revista se vendiera como una publicación para adultos… **Hobby Consolas** no hubiera llegado a nuestros días de ocurrir semejante descalabro, así que sí, teníamos cuidadín con lo que decíamos y cómo lo decíamos.

Otro asesino, pero con katana

En muchas ocasiones se ha vinculado al videojuego con sucesos violentos. Volviendo a **Mortal Kombat**, en 1997 en Estados Unidos, un chaval apuñaló a un amigo en el pecho y la madre de la víctima alegó que el crimen fue culpa de la obsesión por **Mortal Kombat III** del »

La katana de Final Fantasy VIII | En un momento de mucho ruido alrededor de los videojuegos, lo primero que hacían los medios cuando un joven perpetraba un asesinato era buscar vínculos... como el de la katana.

acusado. El juez consideró que no se podía demostrar esta relación. Y en el 99, también se trató de relacionar la matanza de Columbine con los videojuegos. Quizá porque era más fácil pensar que los dos chavales que perpetraron el ataque estaban influenciados por **Doom** y **Wolfenstein**, que buscar qué estaba fallando en el sistema americano. Los padres de las víctimas del tiroteo demandaron a 25 empresas de videojuegos por crear "juegos violentos".

Así que sí, en los 90, los periodistas especializados andábamos con pies de plomo. De hecho, en 2000 tuvimos en España nuestro propio caso de violencia inducida por videojuegos: el asesino de la katana.

Se trataba de un chaval de 16 años que asesinó a su familia con una espada japonesa, y que sin saberlo él siquiera, lo hizo influido por **Final Fantasy VIII**. El sensacionalismo de la prensa vinculó a **Squall** con el adolescente no se sabe muy bien porqué… ¿Porque en una foto tenía melenita y un mechón de pelo cayéndole por la cara? No sería por el parecido de la espada de Squall con una katana…

Aquello despertó ecos del pasado y los juegos de rol volvían a estar en el punto de mira, aunque esta vez con nombres y apellidos. Ningún indicio, ninguna »

Carmageddon | Este juego, violento donde los haya (todo hay que decirlo), padeció las iras de algunos periodistas en los 90, como el fallecido Antonio Herrero, de la Cadena Cope, que lo acusó de ser un peligro público y un entretenimiento nocivo para todos los jóvenes y adolescentes de la época. **Doom** también tuvo sus némesis en España, como la periodista Inés Ballester, que realizó varios programas contra los videojuegos.

Antena 3 se significó en los 90 por sus ataques sistemáticos contra los videojuegos. Y Metal Gear Solid le permitió meter en el ajo a las revistas de videojuegos, con la ayuda de asociaciones de la época.

prueba, pero los videojuegos volvieron a ser el **Mal** (con mayúsculas) en los medios de comunicación.

Aunque la prensa especializada empezaba ya a sacudirse un poco el miedo, lo cierto es que hubo tanto ruido mediático que volvimos a tirar de eufemismos por un tiempo para esquivar la situación.

Las drogas y Metal Gear Solid

En 1999 llegó a PlayStation uno de los juegos más influyentes de la historia: **Metal Gear Solid**. Su éxito volvió a remover las tripas de los detractores del videojuego (y de la industria juguetera que, no tengo pruebas, pero afirmaría que estaba detrás). Como lo de la violencia estaba ya muy visto se buscaron una nueva manera de atacar y fue tirando de las drogas. Como de sobra sabéis, en el juego teníamos la opción de tomar **Diazepam** para calmar nuestro pulso y ser más precisos con el rifle de francotirador. Un ítem más de la mochila de **Snake** que ni tan siquiera era obligatorio usar. Pues en torno al Diazepam se montó tal campaña contra **Metal Gear Solid** que incluso organismos como la Unión de Consumidores de España o la Dirección General de Drogodependencia anunciaron acciones legales contra **Konami**. La polémica abría telediarios y aparecía en los periódicos… Konami se vio obligada a dar explicaciones (que tergiversaron, por cierto) y los teléfonos de la redacción no dejaban de sonar. Yo colgué a varios periodistas, a los que ya veía venir: no llamaban para entender nada, llamaban buscando alguna declaración jugosa. Y no, no entré en el juego. Otras llamadas de usuarios, venían a preguntar si era verdad que el juego se vendía con una caja de Diazepam, para que veáis el nivel de desinformación existente (y ahora hablan de bulos).

También se produjo polémica con el tema de los cigarrillos para ver las trampas láser, pero drogas ganó a tabaco y se montó menos follón. Como podéis imaginar, palabras como “drogas” entraron en el diccionario de términos prohibidos, sustituidas por medicamentos, sustancias y no recuerdo qué más… Y era importante cumplir la prohibición, ya que yo estoy segura de que lo que dio origen a la polémica fue un pie de foto de la **Revista Oficial de PlayStation** que, hablando de los duelos con **Sniper Wolf**, recomendaba usar el Diazepam para mejorar la puntería y, por aquello de rellenar, añadían: “ya sabemos que no te gustan las drogas pero, créenos, las

necesitarás". No me veo yo a los detractores de los videojuegos buceando en todas las opciones e ítems para dar con algo que rascar…

Un no parar, oigan

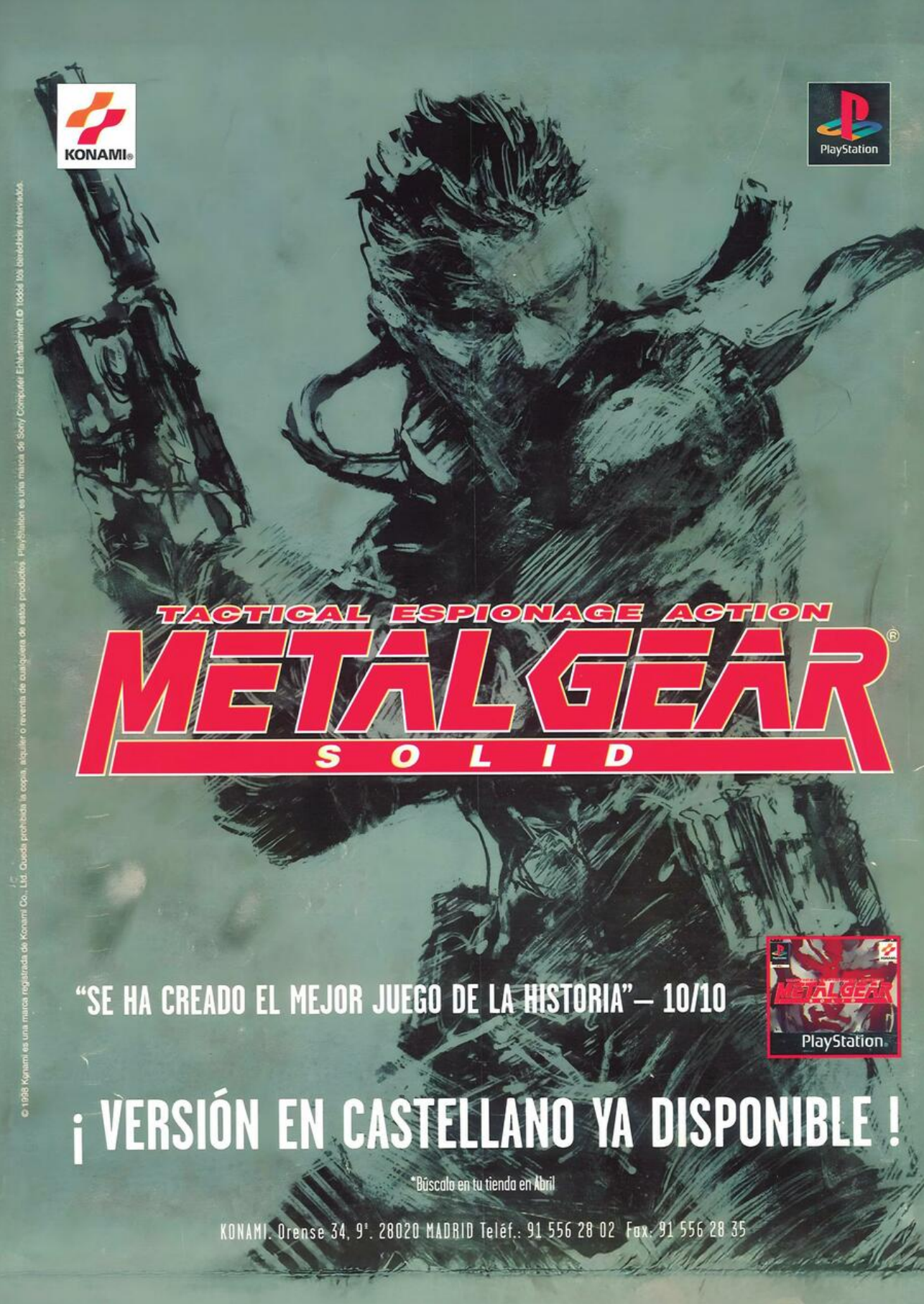
Los videojuegos han sufrido este tipo de campañas de desprestigio de manera continuada y los medios especializados, en muchas ocasiones, hemos reducido silueta para no ser objetivo. Pero ni eso era suficiente. En un informe de Amnistía Internacional de diciembre de 2000 se atacaba duramente al videojuego por promover "prácticas violentas, de tortura, mutilaciones y ejecuciones", algo que, según ellos, se fomentaba desde las revistas especializadas. Y se llegó a mencionar **Playmanía**, porque promovíamos que se matara a los osos polares. Ya, yo también me quedé ojiplática y esta vez sí hablé con Amnistía Internacional. Se referían a **Crash Bash** y a uno de los minijuegos en el que peleábamos contra, efectivamente, un oso polar. Flipante. Ante mi argumentación (cada vez más subida de tono, lo reconozco) el señor de Amnistía Internacional me reconoció que los medios no hacían caso a sus informes a no ser que se mencionaran temas de interés... como los videojuegos. Sí, buscaban el sensacionalismo puro y duro.

Seguro que os acordáis de los ríos de tinta que hicieron correr **GTA III** y **San Andreas** (luego se calmó un poco), el revuelo de **Manhunt**, **Call of Duty Modern Warfare II** y su famoso nivel "No Russian"…

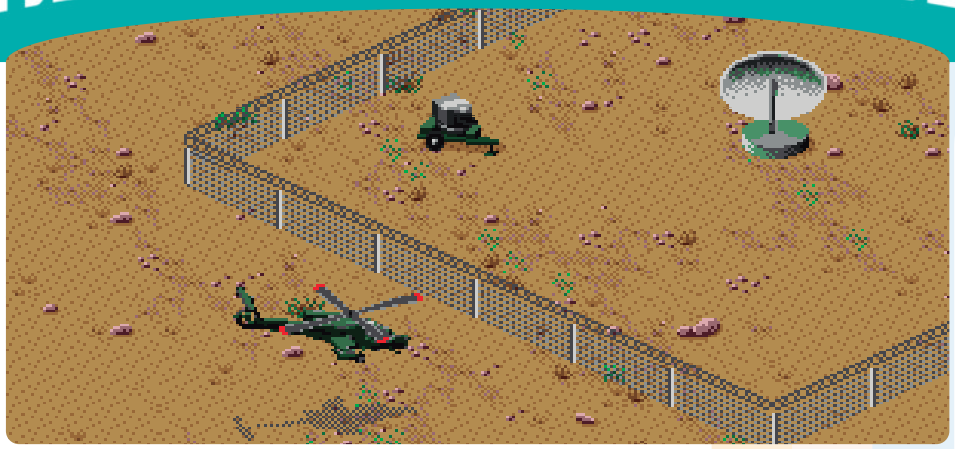
Hubo un caso más particular, el de **Bully** (**Canis Canem Edit**). Un juego que llegó en 2006, en un momento en el que los casos de acoso escolar habían crecido como la espuma, en ocasiones con desenlaces trágicos. No lo llegamos a analizar. En parte por esquivar una bala, sí, pero también, y muy especialmente, porque incidía directamente en menores. Personalmente, no me sentía cómoda dando visibilidad al bullying. ¿Hubiera sido más acertado usar el juego para hacer campaña contra el acoso escolar? Es posible, pero casi desde los inicios del videojuego la prensa especializada ha sido estigmatizada y hay miedos de los que no es fácil sacudirse.

Crash Bash y los osos polares.

Por suerte cada vez es más raro encontrarse con polémicas así, porque el videojuego ya no es un gran desconocido y se pueden leer noticias positivas en los medios generalistas. Ahora no me miran raro cuando digo que trabajo en prensa de videojuegos. Y a algunos les parece chulísimo… »


KONAMI
PlayStation
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA"– 10/10
METAL GEAR
PlayStation
¡ VERSIÓN EN CASTELLANO YA DISPONIBLE !
*Búscalo en tu tienda en Abril
KONAMI. Orense 34, 9°. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35
© 1998 Konami es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Queda prohibida la copia, alquiler o reventa de cualquiera de estos productos. PlayStation es una marca de Sony Computer Entertainment © todos los derechos reservados.

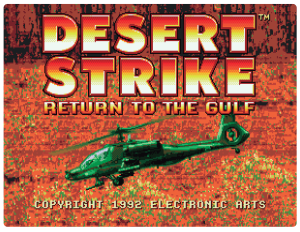
AJUSTE DE CUENTAS



Antes de FIFA, EA ya dominaba las sagas

A principio de los 90 el mundo contenía la respiración con la Guerra del Golfo: Sadam, el petróleo, Kuwait y el padre de George Bush.

por **Juan C. García**



MEGA DRIVE

En mitad de algún lugar del Golfo Pérsico, en pleno desierto, el ejército de Estados Unidos se las tiene tiesas con un dictador de los que se llevaban en la época. Muy bronceado pero con pocas luces. Nuestra misión, ponernos a los mandos de un helicóptero Apache y completar diferentes campañas que después se multiplicaban por varios objetivos casi a la vez.

Es cierto que los escenarios aparecían un poco pelados, áridos –y lo siguen estando con el paso del tiempo, claro– pero conseguían trasladarnos al secarral desértico con su atinada vista isométrica, e incluso que nos entrara arena en el ojo por efecto del fluido movimiento de las aspas. En su momento lo valoré como uno de los juegos más chulos del catálogo de **Mega Drive** (y mejor que en SNES, de calle).

También era de los más desafiantes. No sé si la mejor de las entregas **Strike** que EA fabricaba a golpe de demanda de los jugadores, pero seguro que sí la que más impactó. Y yo os aseguro que además venía bien ser paciente para ir completando las misiones, avanzar, retroceder, recoger y encontrar. Con pocas vidas disponibles, sin continuaciones, como »

se hacían las cosas antes.

Puede que sus controles se hayan quedado un poco arcaicos y que recuerdes los escenarios más llenos de elementos, pero **Desert Strike** no ha perdido un ápice de personalidad. Su diseño de misiones abiertas y atmósfera bélica sigue resultando muy atractivo, y la experiencia de cargar y jugar, es decir de sumergirte inmediatamente en la historia, encaja perfecto con las necesidades actuales.

Creo que merece mucho la pena rejugarlo, detenerse en pequeños detalles que en su momento pudieron pasar desapercibidos, en la fluidez del helicóptero, el nivel de detalle gráfico, la creciente dificultad, la dosis de estrategia que necesitas para acabar las misiones. No señor, excepto por el concepto **Guerra del Golfo**, que yo diría ya olvidado, **Desert Strike** ha cumplido años en perfecto estado. Me gusta más que cuando lo comenté en el número 10 de Hobby Consolas.

86
VIEJA NOTA

90
NUEVA NOTA

Análisis original del juego publicado en el número 10 de Hobby Consolas (julio de 1992).

AMSTRAD
64K COLOUR PERSONAL COMPUTER
CPC 464
ESC
TAB
CAPS LOCK
SHIFT

Amstrad CPC, icono de una década prodigiosa

Amstrad fue una compañía que en los 80 se significó como una de las más innovadoras, capaz de marcar a toda una generación que compró sus ordenadores.

por **José María Velo**

Durante el segundo capítulo de la primera temporada de la icónica serie **The IT Crowd** suceden muchos de los gags más recordados de la comedia friki por antonomasia. ¿Quién no se ha desternillado de risa ante el número de teléfono interminablemente largo de emergencias, o la ocurrencia de Moss de informar a los bomberos sobre un incendio vía email?

En otro gag, un atónito Moss observa cómo un extintor de incendios se prende fuego, aunque pone gesto de entender lo ocurrido cuando se muestra un emblema “Made in Britain” en dicho extintor, sazonado con su correspondiente ración de risas enlatadas.

Y para que un gesto tan simple como mostrar un “Made in Britain” en un producto defectuoso provoque carcajadas, algo de verdad tiene que haber detrás; una imagen construida en el imaginario colectivo a base de ir sumando casos a »

Nacido en 1947 en Londres, el futuro Barón Sugar llegó a vivir junto a su familia en una vivienda social.

Aunque Amstrad es un nombre asociado a la tecnología, ¿sabías que el primer producto con su marca fue un simple mechero?

lo largo de décadas con la potencia suficiente como para activar la reacción sin llegar a plantearse si lo que se muestra es cierto o lógico.

Precisamente Amstrad, en sus comienzos, sería uno de esos actores que posiblemente ayudaron a construir esa imagen negativa del "Made in Britain" debido a la mala calidad de algunos de sus amplificadores de audio en la década de los setenta.

Entonces, ¿cómo logró producir uno de los ordenadores más robustos y que ayudó a la compañía a jugar un papel destacado en el mercado europeo de la informática de los años 80?

Empezar desde lo más bajo

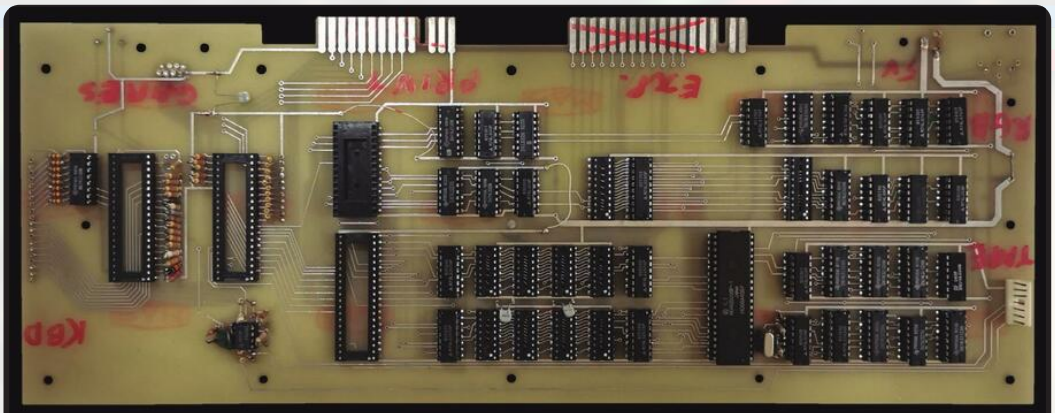
Alan Sugar, en la actualidad **Lord Sugar**, funda Amstrad en 1968 tras varios escarceos informales en lo que hoy día llamaríamos "emprendimiento" pero en los sesenta simplemente era "subsistir como fuera". Nacido en el seno de una familia muy humilde, aprendería desde muy niño a buscarse la vida para ayudar en un hogar que apenas sobrevivía con el sueldo de trabajador textil del padre del pequeño Alan. Hoy es historia de los negocios cómo el futuro barón Sugar, entre otras tareas previas a fundar **Amstrad**, se dedicó a comprar antenas para coches a un mayorista para venderlas luego por las calles.

Tras fundar oficialmente Amstrad, **Alan Sugar** destacaría por una clarividente visión de marketing que ayudó a la compañía a entrar en nuevos mercados en el momento adecuado y salir de ellos justo en el momento del derrumbe. Sus orígenes de clase trabajadora lo ayudaron a ofrecer productos que el grueso de sus clientes –el camionero y su esposa, por ejemplo– necesitan al coste que pueden permitirse. Esta búsqueda de precios bajos y producto abundante en los puntos de venta serán parte importante del éxito de Amstrad, y a su vez el talón de Aquiles al buscar siempre abaratar en producción, aunque sin llegar a los niveles demenciales de otros casos ilustres como **Sir Clive Sinclair**.

Importar, diseñar y fabricar

A lo largo de su trayectoria, y para sorpresa de nadie, el objetivo principal de Amstrad fue obtener el máximo rendimiento económico. Muy recordada es la famosa frase de Alan Sugar: "Pan Am te cuida; Marks & Spencer te ama; Securicor te protege e IBM dice que el cliente es el rey. En Amstrad queremos tu dinero".

La empresa buscó siempre, sin sentimentalismos, de qué manera podía sacar mayor beneficio a un producto. Bien fuera importándolo acabado, encargando la producción de diseños propios a un fabricante externo o bien fabricando localmente en las diferentes factorías que Amstrad tuvo en Reino Unido a lo largo de su historia. Da igual el producto, **Amstrad** va a buscar siempre la manera de producir lo más barato posible. Esta filosofía le llevó a realizar muchos contactos con distribuidores y fábricas en Oriente durante sus primeros años de existencia, que acabaron salvando la reputación de la compañía en los siguientes años. También permitió foguear al departamento de marketing ante lo que estaba por venir.



Aquí tenéis el fallido primer proyecto de ordenador Amstrad. Aparte de lo burdo de su diseño, destaca por usar un procesador MOS6502 en lugar del definitivo Zilog Z80. ¿Qué hubiera sido del CPC sin un Z80?

El producto estrella de este año

Amstrad monitoreaba constantemente el mercado buscando tendencias donde pudiera haber sitio para su filosofía: **barato de producir**, con precio de venta asumible para el hombre de la calle, con diseño aparentemente profesional y una facilidad de uso a prueba de inútiles. Ya a finales de los setenta, Amstrad desarrolló uno de los mejores ejemplos de esta manera de trabajar: la cadena musical.

El mercado del audio doméstico crecía imparable, la cadena de audio se podía fabricar a bajo coste –barato de producir y con PVP asumible para el hombre de la calle– y su puesta en marcha estaba simplificada al máximo en comparación con los equipos modulares que necesitan una amalgama de cables interminable para interconectar los diferentes elementos.

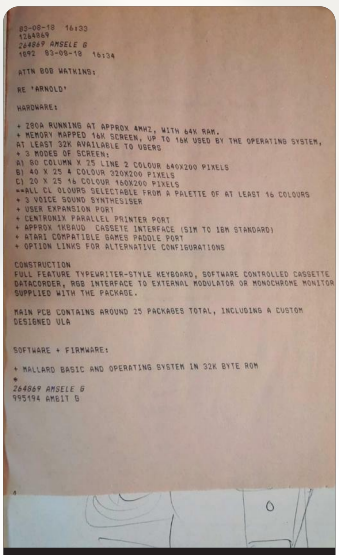
La cosa funcionó, así que sirvió de base para lo que estaba por venir y los siguientes movimientos de la compañía en el mercado. Estamos a principios de los 80 y la informática comienza a dar sus primeros pasos.

Construir un micro de cero sin experiencia

Con la explosión de la informática doméstica en Reino Unido a principios de los 80, era cuestión de tiempo que la maquinaria de marketing de Amstrad pusiera su interés en ese mercado. ¿Habría sitio para un ordenador que fuese barato de producir y que simplificase el uso de lo ya existente?

Para resolver esas preguntas, Amstrad envió a uno de sus trabajadores, Ivor Spital, a comprar los micros más populares del momento y todos los accesorios necesarios para ponerlos en marcha. El amasijo de cables, lectores de casete y la necesidad de usar el televisor del hogar resolvieron rápidamente las preguntas. Sí, había sitio en el mercado para un ordenador bajo la filosofía Amstrad. El producto estrella para las navidades de 1983 ya estaba decidido.

Ante la inexperiencia del equipo interno de la empresa, Amstrad contacta con "dos hippies melenudos" con los que había trabajado en el pasado, a los que les encarga el diseño del hardware y del software. Mientras uno desarrolla la ROM y el BASIC y otro diseña la placa base, Amstrad pone en marcha a su centro »



83-08-18 16:33
1264869
264869 AMSELE G
1892 83-08-18 16:34

ATTN BOB WATKINS:

RE 'ARNOLD'

HARDWARE:

+ Z80A RUNNING AT APPROX 4MHZ, WITH 64K RAM.
+ MEMORY MAPPED 16K SCREEN, UP TO 16K USED BY THE OPERATING SYSTEM, AT LEAST 32K AVAILABLE TO USERS
+ 3 MODES OF SCREEN:
A) 80 COLUMN X 25 LINE 2 COLOUR 640X200 PIXELS
B) 40 X 25 4 COLOUR 320X200 PIXELS
C) 20 X 25 16 COLOUR 160X200 PIXELS
==ALL CL OLOURS SELECTABLE FROM A PALETTE OF AT LEAST 16 COLOURS
+ 3 VOICE SOUND SYNTHESISER
+ USER EXPANSION PORT
+ CENTRONIX PARALLEL PRINTER PORT
+ APPROX 1KBAUD CASSETE INTERFACE (SIM TO IBM STANDARD)
+ ATARI COMPATIBLE GAMES PADDLE PORT
+ OPTION LINKS FOR ALTERNATIVE CONFIGURATIONS

CONSTRUCTION
FULL FEATURE TYPEWRITER-STYLE KEYBOARD, SOFTWARE CONTROLLED CASSETTE DATACORDER, RGB INTERFACE TO EXTERNAL MODULATOR OR MONOCHROME MONITOR SUPPLIED WITH THE PACKAGE.

MAIN PCB CONTAINS AROUND 25 PACKAGES TOTAL, INCLUDING A CUSTOM DESIGNED ULA

SOFTWARE + FIRMWARE:

+ MALLARD BASIC AND OPERATING SYSTEM IN 32K BYTE ROM
*
264869 AMSELE G
995194 AMBIT G

Tras muchas reuniones, Ambit, Locomotive y MEJ Electronics enviaron a Amstrad un fax con las características definitivas.

Este Amstrad CPC 464 de color blanco (alguno dirá "blanco roto") fue uno de los prototipos entregados a los estudios para que pudieran preparar títulos para el lanzamiento del CPC. Foto cortesía de Jorge Selfa.

de I+D de Hong Kong y en poco tiempo tiene preparada la carcasa con teclado y unidad de casete integrada, donde debe encajar la circuitería que diseñe.

No obstante, el retraso hará acto de presencia casi desde el principio. Y es que este primer equipo externo había infravalorado la magnitud del proyecto y lo pesado que puede ser **Alan Sugar** si no cumples con las fechas prometidas. Ante los numerosos retrasos y la consiguiente presión por parte de Amstrad, el equipo externo acabará por renunciar, dejando para la posteridad una placa prototipo que apenas hace nada y un software que hacía menos aún.

Mejor si es con profesionales

Una vez constatado el estrepitoso fracaso del primer equipo externo, la compañía decide apostar por una empresa con algo de solvencia. **Ambit International** será la encargada de recoger los restos del primer proyecto de ordenador de Amstrad e intentar llevarlo a buen puerto. No solo logra reunir bajo el mismo paraguas a **Locomotive Software** por un lado y a MEJ Electronics por otro, también serán los encargados de fundar **Amsoft** y la parte del software necesario para que el negocio prospere.

El conocido **Roland Perry** (Ambit) reúne a los equipos de Locomotive Software y MEJ Electronics para tratar de sacar adelante el proyecto, en principio sin indicar cuál era el cliente final. Queda para el anecdotario de esas reuniones el momento en el que **Chris Hall** (Locomotive Software) ve la palabra AMSTRAD serigrafiada en el interior del primer prototipo. Tenía muy mala impresión de la marca debido a un amplificador defectuoso. Fruto de estas reuniones nace un documento de diseño que, tras consensuar finalmente con la propia Amstrad, dará forma final al futuro **Amstrad CPC 464**.

La máquina debe mostrar muchos colores en pantalla, contar con 64K de RAM, tener una apariencia profesional y debe servir tanto para jugar como para gestionar un pequeño negocio. Por un lado, Locomotive Software se encarga de diseñar la ROM y el BASIC del Amstrad CPC 464, gracias a su experiencia con el Mallard Basic para una tarjeta de expansión con Z80 para el BBC Micro.

El retraso de Ferranti obligó a MEJ Electronics, Mark-Eric Jones y su esposa Glenda incluidos, a soldar a mano este simulador de Gate Array para los prototipos.

CPC464
Launched in a Blaze of Publicity

NEWS

Over 400 journalists packed the Great Hall of London's historic Westminster School, on April 10th and 11th to hear what Einstein, Ravel, Archimedes, Monet and Shakespeare had to say about Amstrad's new personal computer.

The namesakes of these very famous people had been found through extensive research and they were invited to demonstrate the CPC464's abilities.

They, each with the help of a CPC464 and some ingenious pre programming by Amsoft, performed admirably. Einstein proved that E did equal MC². Ravel played the Bolero from graphically displayed sheet music. Archimedes demonstrated a rather risqué version of the displacement of water. Monet showed a digitised picture of his namesake and Shakespeare showed how easy writing Hamlet could have been with a word-processor package. The audience was clearly impressed.

No sooner had Fleet Street gone to press, than the Switchboard was busy with customers eager to be pointed in the direction of their nearest Amstrad stockist.

At the press conference, Amstrad had indicated that supplies of the computer would be in the shops by the end of June.

PAGE 6

Messrs. Monet, Shakespeare, Ravel, Einstein & Archimedes

Bill Poel (General Manager of Amsoft) was as confident he was reported by Your Computer as saying "I will be prepared to eat down and eat one in Trafalgar Square if it's late". Despite the deadline but extensive publicity this would have achieved, Mr. Poel's gastric juices were not troubled.

Presentación del CPC en el primer número de la revista oficial. La ACU y el club de usuarios jugarían un papel importante junto al software de Amsoft.

Por otro lado, MEJ Electronics se encarga de diseñar una placa que cumpla con las especificaciones y que, además, tenga en cuenta los costes. Para ello decide hacer uso de la novedosa tecnología **ULA**, desarrollando el famoso Gate Array.

De la fabricación final se hará cargo la japonesa **Orion**, que poseía numerosas fábricas en el sudeste asiático. Serán precisamente sus ingenieros los que acaben recomendando uno de los elementos más icónicos del Amstrad CPC 464: sus colores azul y amarillo de la pantalla del BASIC. Eran los que mejor contraste ofrecían en los tubos de imagen –baratos– elegidos por la propia Amstrad.

Debemos tener un ecosistema propio

Una vez que se solucionó el diseño y se puso en marcha la fabricación, la maquinaria de marketing empieza a hacer de las suyas. **Alan Sugar** tenía claro que un micro sin software ni accesorios estaba destinado a fracasar, así que encarga que haya al menos 50 juegos y programas disponibles en su fecha de lanzamiento. Para ello **William Poel** y **Roland Perry** –ambos de Ambit– fundan **Amsoft**.

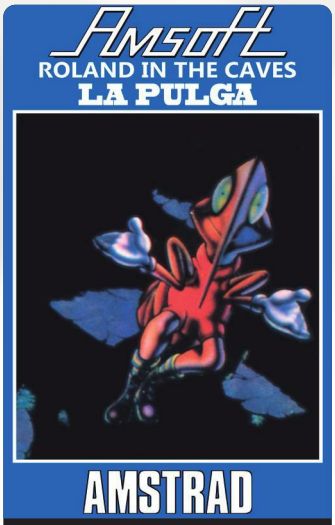
Roland Perry será el encargado de mover unos 45 prototipos del Amstrad CPC por las diferentes casas de software para incentivar la creación de software para la nueva máquina. Fruto de este trabajo, el ordenador contará con varias docenas de juegos y programas desde el momento de su puesta a la venta, así como de un club oficial con su correspondiente revista (también) oficial en papel.

Conexión Amstrad, Amsoft y Roland con España

Jesús Martínez del Vas recoge en su libro **Lo increíble** el momento en el que un atrevido José Luis Domínguez se planta en las oficinas de Amstrad en Reino Unido para lograr la distribución del ordenador en España. José Luis lleva bajo el brazo la conversión a Amstrad de sus dos títulos de mayor éxito en Reino Unido: **La Pulga** y **Fred**.

Según cuenta **Roland Perry** en sus muchas intervenciones públicas, ambos juegos fueron los primeros que se entregaron terminados a Amstrad, a pesar de que el prototipo que usan en Indescomp venía "rebotado" de otra empresa que ya había terminado con él. **La Pulga** y **Fred** mutarían, por obra y gracia de un movimiento de marketing, en **Roland in the Caves** y **Roland on the Ropes**, dando el pistoletazo de salida a una serie de juegos sin relación ninguna entre sí, pero que buscaban el refuerzo de marca de una "pseudomascota" no oficial que homenajeaba al propio Roland Perry.

La influencia española sobre el **Amstrad CPC**, no obstante, es anterior a la llegada de José Luis Domínguez. **Mark-Eric Jones**, fundador de MEJ Electronics, es hijo de Pilar Chaves y nieto del legendario periodista de principios del siglo XX **Manuel Chaves Nogales**. Se podría decir que »



Amsoft incentivó la creación de software asumiendo costes de producción. Sus royalties eran tan bajos que pronto empresas como Ocean o Elite decidieron ir por libre y no colaborar más.

Ya sea para arreglar la Tardis o para controlar una nave en tránsito hacia las estrellas, el Amstrad CPC mostraba su versatilidad también en el cine y la televisión. ¿Hubiera llegado el Dr. Who tan lejos sin un CPC?

la máquina famosa por su brillante paleta de colores está influida por el ardiente sol sevillano, de Andalucía.

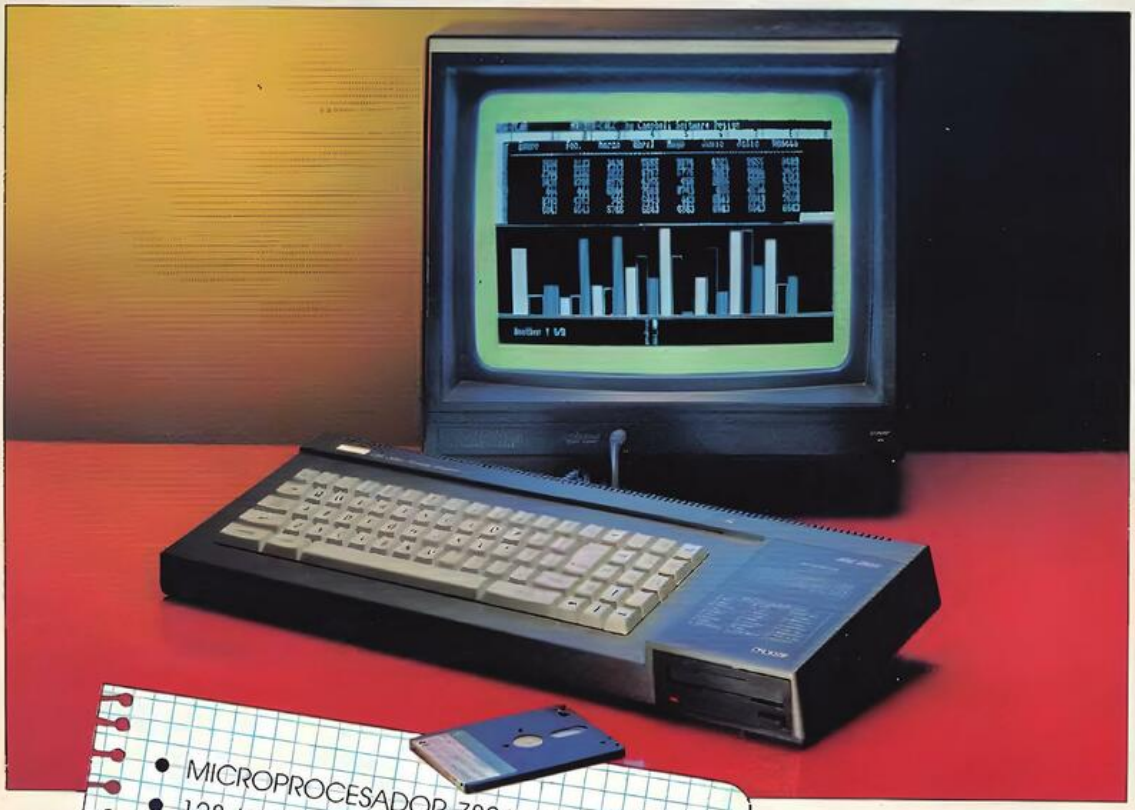
Toda la base de la conquista europea

Tras el éxito del Amstrad CPC 464 llegarían nuevas máquinas. Recordad: hay que hacer un producto estrella al año. Al 464 le sustituiría el 6128 –con 128K de RAM y disquetera–, la serie PCW –pensada para el ámbito profesional y una auténtica revolución entre escritores– y la serie PC –no merecía la pena crear una nueva plataforma de 16 bits. En su momento álgido, **Amstrad** llegaría a tener alrededor de un 25 % de la cuota de mercado europea, hito histórico que no habría sido posible sin el primer trabajo en el Amstrad CPC 464 tras unos inicios chapuceros.

Un hardware robusto y versátil, acompañado de un ecosistema propio desde el primer momento, contribuyeron a cambiar la reputación como fabricante de Amstrad hasta el punto de causar un impacto en el imaginario colectivo de sus usuarios. No en vano, el **Amstrad CPC** ha formado parte de numerosas obras culturales en los últimos años, apareciendo en series como **Dr. Who**, la película española **Kepler 6B** o formando parte del atrezzo en la propia **The IT Crow,** con el que iniciaba este artículo. Su legado es todavía visible hoy entre usuarios de la famosa suite ofimática **OpenOffice** –cuya primera piedra fue el **StarWriter** para el Schneider CPC en Alemania–, jugones de todo tipo –otro día hablaremos de la influencia del CPC en los inicios de empresas como Ubisoft o Infogrames– o entusiastas de la tecnología que se informan en medios de Future Publishing, empresa que nace con la revista Amstrad Action y que será conocida por otras como Amiga Power, Games Master, PlayStation Magazine o N64 Magazine.

Por suerte, aquellos del "Made in Britain" quedó muy superado, gracias a Dios, por culpa de los CPC.

AMSTRAD CPC-6128



- MICROPROCESADOR Z80A.
- 128 K DE MEMORIA RAM (41 K DE USUARIO EN BASIC Y 61 K EN CP/M PLUS)
- 48 K DE MEMORIA ROM QUE INCLUYEN EL LOCOMOTIVE BASIC Y EL SISTEMA OPERATIVO.
- 76 TECLAS, TECLADO NUMERICO Y DE CURSOR INDEPENDIENTE.
- TEXTO EN MONITOR DE 20, 40 U 80 COLUMNAS Y GRAFICOS CON DEFINICION DE HASTA 640 × 200 PUNTOS. 27 COLORES DISPONIBLES.
- HASTA 8 VENTANAS EN PANTALLA.
- GENERACION DE SONIDOS EN 3 VOCES Y 8 OCTAVAS.
- UNIDAD DE DISCO DE 3" (169 K BYTES)
- SISTEMAS OPERATIVOS AMS-DOS Y CPM/PLUS
- CONECTORES PARA IMPRESORA, JOYSTICKS, CASSETTE, SEGUNDA UNIDAD DE DISCO, ETC.

SISTEMA COMPLETO CON MONITOR EN FOSFORO VERDE, MANUAL EN CASTELLANO, GARANTIA OFICIAL AMSTRAD ESPAÑA, DISCO CON SISTEMA OPERATIVO CP/M 2.2 Y LENGUAJE DR. LOGO, DISCO CON SISTEMA OPERATIVO CP/M PLUS (CP/M 3.0) Y UTILIDADES, DISCO CON SIETE PROGRAMAS DE OBSEQUIO

109.500 Pts.

SISTEMA COMPLETO IGUAL AL ANTERIOR PERO CON MONITOR EN COLOR.

134.500 Pts.

AMSTRAD
ESPAÑA

Avd. de Mediterráneo, 9, 28007 MADRID.
Tels. 433 45 48 - 433 48 76

Delegación Cataluña: C/. Tarragona, 110, 08015 BARCELONA - Tel. 325 10 58

Amsoft, Roland y otros nombres del montón

El escudo azul de tu Amstrad CPC

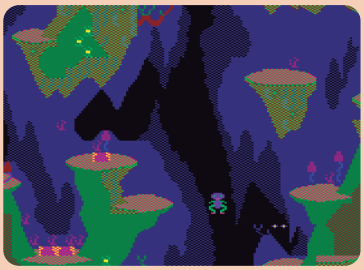
Una de las claves del éxito de Amstrad con sus CPC hay que buscarlo en su software. Ya en los años 80, Alan Sugar supo cuál era el secreto del éxito: mucho software... bueno o malo.

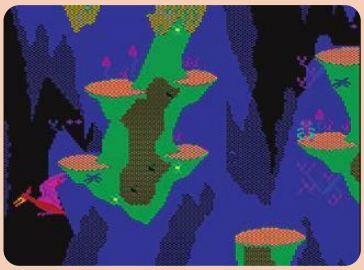
por **José Luis Sanz**

Queramos o no, cuando alguien pronuncia una frase como “queremos su dinero”, es normal que nos pongamos en guardia. Porque dice mucho de la filosofía que hay detrás de una marca. Y seguramente uno de los aspectos que mejor ilustraron esa carrera contrarreloj en la que se metió Amstrad para derrotar a toda su competencia en aquellos años 80 hay que ir a buscarlo a un sello que nació como si fuera una liebre: la soltaron para que corriera todo lo posible mientras el galgo del CPC la seguía. Cuando el impulso ya estaba tomado, los ingleses la cerraron. Estamos hablando de... **Amsoft**.

Por orden directa de Alan Sugar

Cuando Alan Sugar decidió lanzar su primer ordenador no solo apostó por una máquina competitiva en cuanto a concepto y prestaciones. Muy pronto supo que sola en el mercado, poco futuro





Roland in the Caves – La Pulga (1984) | Este fue uno de los primeros juegos de **Amsoft** en llegar sobre Roland, aunque en realidad se trataba del clásico título español de **Paco Suárez** y **Paco Portalo**. Esta adaptación mantenía el mismo desarrollo del original y en ella Roland tiene un aspecto de insecto que, obviamente, luego no se mantendrá en ninguna de las otras entregas. Aunque lo juegues hoy, sigue siendo divertido intentar escalar la caverna dando saltos y esquivando a los muchos bichos y enemigos que aparecen por la pantalla.

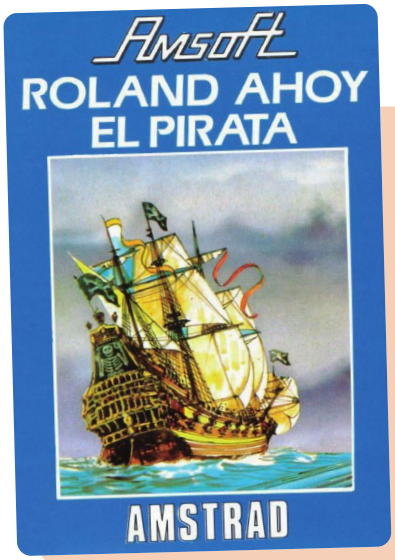
le esperaba, así que pronto fue consciente de que debía ser él quien la arropara con software. Mucho software. Todo el que pudiera.

De esa necesidad nació **Amsoft**, un sello peculiar, íntimamente ligado a la marca y que tuvo una existencia muy breve pero esencial para el éxito de aquellos primeros CPC. ¿Su misión? Llenar las estanterías al precio que fuera. Es por eso que Amsoft no fue simplemente una editora, un "publisher" que suele decirse, sino más bien toda una estrategia de marketing y distribución de la propia Amstrad.

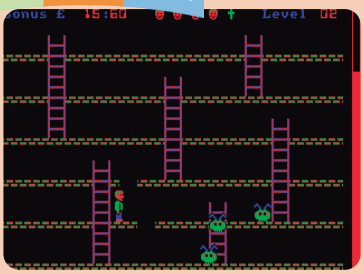
Amsoft se creó en 1984 como una división interna que estaba destinada a garantizar que el CPC 464, su primer micro, no llegara a las tiendas con la triste imagen de un sistema sin software disponible. Y aquí hablamos de software en general, no solo de juegos, porque dentro del primer catálogo había muchas utilidades y herramientas.

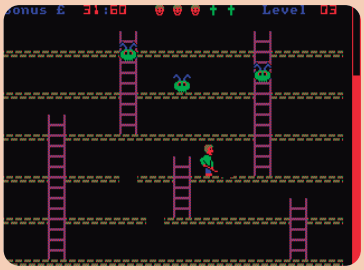
¡Hay que llenar las estanterías!

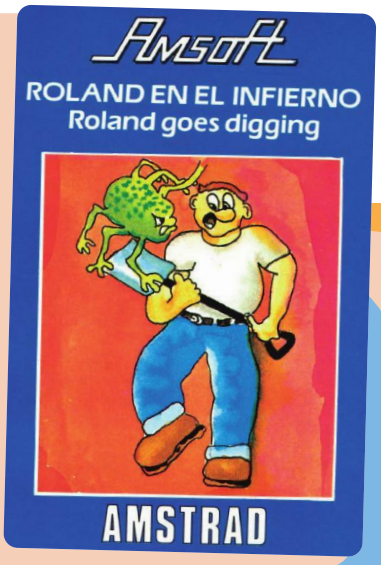
Detrás de ese frenesí por lanzar software estaba el objetivo de convencer al



Roland Ahoy el pirata (1985) | Roland se sube a un barco que debe navegar por aguas realmente peligrosas. Cuenta con interesantes elementos de gestión y acción, donde podríamos llegar a atisbar un primer germen de lo que luego fue el clásico **Pirates!**, de **Sid Meier**, donde había una parte de aventura mezclada con comercio.







Roland en el infierno (1985) | Roland trabaja dentro de una especie de laberinto de plataformas recogiendo una serie de objetos mientras evita a los enemigos que patrullan por todo el nivel. Seguro que os recuerda al viejo Lode Runner, con mecánicas que también pasan por excavar ciertos caminos que hagan que los enemigos caigan por los agujeros. Aunque no ha pasado a la historia, en su momento fue de los lanzamientos más recordados por Roland que, en su edición española, mostraba una carátula que... bueno, miradla vosotros.

comprador de que un Amstrad CPC no sería un páramo abandonado, sino un ecosistema completo pero lo cierto es que, de alguna manera, Amsoft tenía truco.

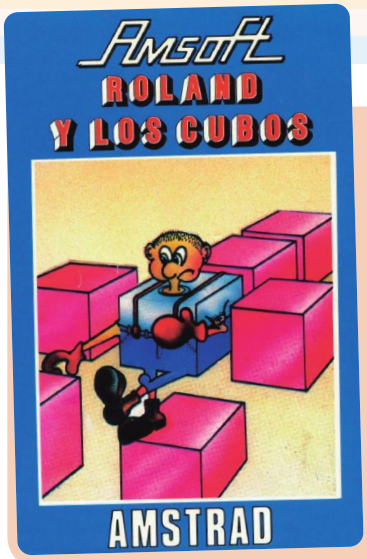
Y es que el sello fue concebido para actuar como intermediario entre desarrolladores externos y la propia **Amstrad**, ofreciendo un consolidado canal de publicación y distribución que diera seguridad a los pequeños estudios que estaban empezando entonces.

¿Quién hacía los juegos de Amsoft?

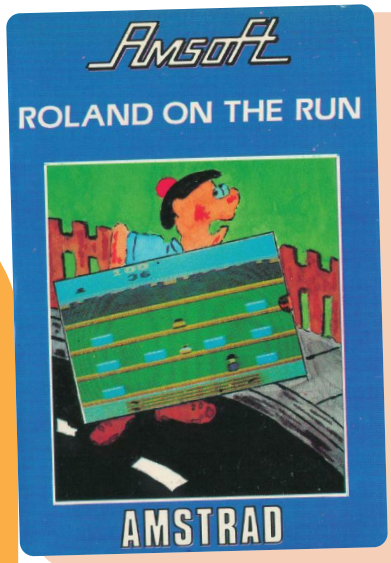
Al contrario de lo que pudiera parecer, Amsoft no programaba ni desarrollaba ningún juego. Su papel era de editor y licenciatario y, en muchos casos, actuaba como un simple distribuidor. La mayoría de sus juegos provenían de pequeños estudios británicos, franceses o españoles que mostraban sus trabajos y que aceptaban ceder sus creaciones bajo licencia a cambio de una tarifa o un porcentaje del total de las ventas.

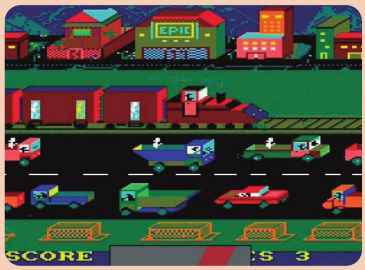
Amsoft, todo hay que decirlo, les daba muchísima visibilidad dentro de un ecosistema tan emergente como

era el del **Amstrad CPC** en aquellos años, ya que se encargaba de fabricar la costosa edición física, de la traducción, el empaquetado



Roland y los cubos (1985) | En este juego, que hay que decir que es un poco “rareza” dentro del catálogo de Amsoft, Roland tiene ante sí un tablero de cuadrados que debe activar en un orden concreto, parecido a lo que sería un rompecabezas. Su acción es lenta pero adictiva y muy distinta a la de otros juegos del mismo protagonista.





Roland on the run (1984) | En estes caso Roland intenta emular las hazañas de una rana que en aquellos años 80 fue especialmente famosa. Efectivamente, este **Roland in the run** fue un clon del mítico **Frogger** de Atari solo que el río, los troncos, los insectos y demás fauna son sustituidos por una carretera, coches y camiones, incluso un tren. Pero el objetivo es prácticamente el mismo y debemos sobrevivir a cruzar tanto tráfico en hora punta. En España el juego salió con el mismo nombre que Amsoft lo lanzó en Reino Unido.

y, sobre todo, la distribución en el punto de venta, en las tiendas de muchos países de Europa a los que llegaba la red de Amstrad.

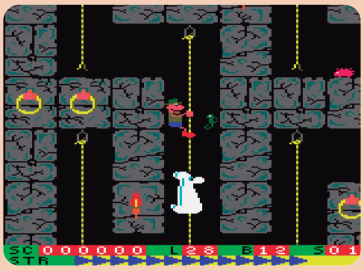
Desarrolladores conocidos de Amsoft

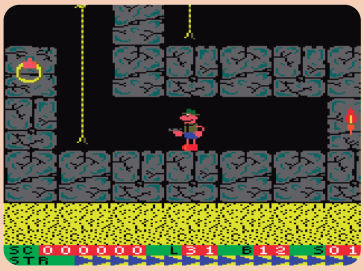
En aquellos comienzos de 1984 seguramente pasaron desapercibidos para muchos algunos nombres ilustres que trabajaron para este sello y que lo hicieron, además, de forma recurrente. Fue el caso de **Gem Software**, **Indescomp** (empresa española que conocéis de sobra), Coktel Vision, Microids, Edge Software o Loriciel. Y no fueron los únicos. También aparecieron luego desarrollos de Durell Software, Elite Ocean, Bug-Bite o Quicksilva.

Precisamente en España el software de Amsoft se adaptaba también a través de Indescomp, que trabajó estrechamente con la filial de Amstrad para traducir y adaptar todo el contenido. Los títulos solían llevar nombres traducidos al español y carátulas fácilmente reconocibles por su color azul, marca del sello.

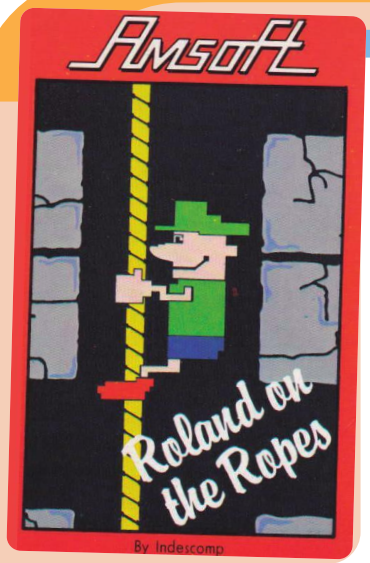
¿El soft de Amsoft se vendía o regalaba?

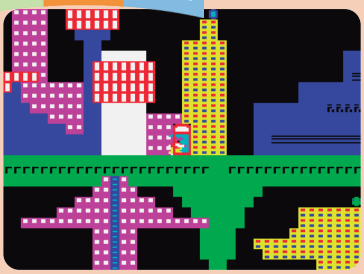
Una de las claves del éxito o influencia en el ecosistema del CPC de Amsoft fue su capacidad para estar presente desde el primer momento en la experiencia del usuario. Al comprar un Amstrad CPC 464 en sus primeros años era habitual encontrar dentro de la caja varias cintas de Amsoft incluidas como regalo. En »





Roland en las cavernas (1984) | Efectivamente, no hace falta presentación. Estamos ante el mítico Fred de Indescomp que, como cuenta la leyenda, **José Luis Domínguez** se lo mostró a Alan Sugar y sus directivos (junto a La Pulga) y lo aceptaron prácticamente al instante para formar parte del catálogo inicial de Amsoft.





Roland en el espacio (1984) | Roland, con otro aspecto diferente, viaja por galaxias, planetas y estaciones espaciales intentando escapar de una especie de bucle temporal en el que ha caído. Su misión es escapar superando habitaciones llenas de trampas y alienígenas. El juego mantiene una estructura típica de plataformas con pantallas estáticas, que debemos superar, y en las que cambian bastante los escenarios que, como podéis ver, son extraños y ¿futuristas? ¡Ah!, y tenía una melodía que seguro recordáis: "El Danubio azul".

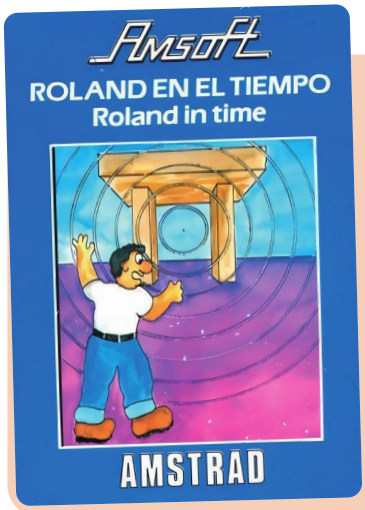
Reino Unido, por ejemplo, esto era un argumento más que ayudaba a justificar el precio del pack. En España fue todavía más importante porque muchas unidades de CPC se llegaron a vender con hasta tres juegos, como **Oh Mummy**, **Harrier Attack** o **Roland en las Cavernas**, lo que convencía al usuario y le daba acceso inmediato a juegos sin esperar nuevos lanzamientos.

Pero más allá de los regalos, el software de **Amsoft** también se vendía en tiendas. Además, su precio era generalmente más asequible que el de las grandes producciones, lo que los convertía en una opción asequible para aquellos primeros compradores.

¿Quién fue Roland? El icono de Amsoft

Como podéis ver, este artículo está salpicado por todos los juegos que lanzó Amsoft de un personaje que entonces nos pareció raro porque apenas ninguno de los juegos guardaba relación con los anteriores.

Su nombre fue un homenaje a **Roland Perry** y llegó a gozar de ocho entregas distintas. En realidad, la mayoría de estos juegos eran adaptaciones o licencias de títulos ya existentes en otros ordenadores, especialmente Spectrum o MSX. Se les cambiaba el nombre, se incluía a **Roland** como protagonista, y se lanzaban bajo el sello **Amsoft**. Un sistema de producción a la carrera que decía mucho de la filosofía con la que Alan Sugar imaginó que quería arropar a sus Amstrad CPC en las tiendas.



Roland en el tiempo (1985) | Curiosamente, este juego mantiene cierta coherencia gráfica con el que tenéis más arriba y Roland parece el mismo personaje. Aquí nuestro protagonista viaja a través del tiempo a épocas como la prehistoria, el antiguo Egipto e incluso el futuro. Y sí, seguro que os recuerda al genial **Manic Miner**.

Amsoft Serie Oro

La mejor selección de juegos para AMSTRAD

CAMPEONES DEL MUNDO DE RALLYES

Ponte al volante de tú bólido y ¡a correr! Participan hasta ocho corredores en una misma carrera, que consta de seis etapas, que habrás de recorrer en un tiempo mínimo.
CASSETTE Y DISCO.

FUTBOL

Disfruta la emoción de uno de los deportes más populares del mundo. Juega contra el ordenador (jugador fuerte), o contra tus amigos, quizá, más fáciles de vencer.
CASSETTE Y DISCO.

3D BOXING

Participa en uno de los deportes más extenuantes gracias a esta magnífica simulación gráfica tridimensional. Enfréntate a los mejores púgiles: MAD JOE, QUASI y ROLAND.
CASSETTE Y DISCO.

RAID

¡Detén un ataque nuclear asaltando el Centro de Defensa Soviético! Un juego de acción de múltiples pantallas y diferentes niveles de destreza.
DISCO.

3D GRAND PRIX

Compite en una carrera de Fórmula 1, en uno de los 8 circuitos internacionales. Guía tu prototipo, acelerando, frenando y cambiando de marchas, mientras tus competidores te pisan los talones.
CASSETTE Y DISCO.

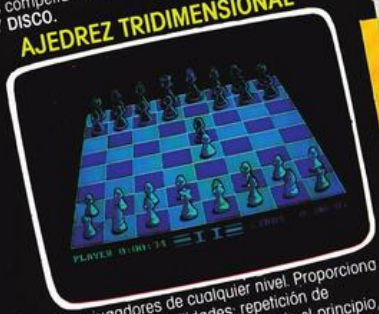
SUPERTRIPPER

Tú, Supertipper, has de buscar los 28 disquetes desperdigados por el planeta Khuh, y salir de allí. Con ayuda de los globos escapa de los aborígenes que te debilitan en los encontronazos.
CASSETTE Y DISCO.

SORCERY PLUS

Lucha en busca de los Sorcerers. Sólo si liberas a todos podrás derrotar a los Necromancers. Encontrarás objetos que te servirán de ayuda o confusión. Descubre los pasadizos secretos, y disfruta de uno de los mejores juegos de aventuras de todos los tiempos.
DISCO.

AJEDREZ TRIDIMENSIONAL



Para jugadores de cualquier nivel. Proporciona numerosas posibilidades: repetición de movimientos, ver la partida desde el principio, análisis de posiciones, estudio del desarrollo completo de una partida, tablero tridimensional y convencional, etc...
CASSETTE Y DISCO.

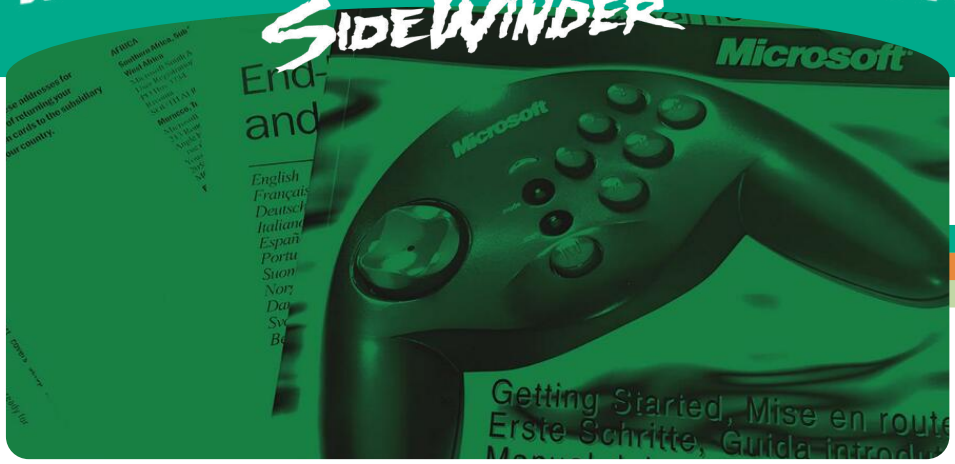
P.V.P.
CASSETTE 2.300 pts.;
DISCO 3.000 pts.

AMSTRAD ESPAÑA

Avda. del Mediterráneo, 9. Tels. 433 45 48 - 433 48 76. 28007 MADRID
Delegación Cataluña: Tarragona, 110 - Tel. 325 10 58. 08015 BARCELONA

MI PERIFÉRICO FAVORITO

SIDEWINDER



El primer gran gamepad de la historia de PC

El teclado y el ratón fueron durante muchos años la seña de identidad del "gaming" en PC, hasta que Microsoft lanzó su primer gamepad de verdad, padre de muchos posteriores.

por **José Luis Sanz**

Fue un 11 de septiembre de 1996 cuando **Microsoft** llevó a cabo uno de esos movimientos clave en lo que sería la historia de los videojuegos, al menos en PC. Y es que ese día se lanzaba al mercado el primer modelo de sus, luego, legendarios periféricos **SideWinder**: gamepads, joystick, volantes y un largo etcétera de modelos que se alargaron hasta bien entrados los 2000.

Esa marca, SideWinder, permitió a los desarrolladores, pero sobre todo a los jugadores, comenzar a tener otras formas de controlar la acción de cierto tipo de juegos donde era mejor olvidarse del teclado. No podemos obviar que, el éxito de las consolas en aquella primera mitad de la década, tuvo su punto de influencia y de ahí que el primero de todos los modelos fuera este mando que, con el paso de los años, acabó siendo el embrión de los gamepads que disfrutamos hoy en día bajo el paraguas de Windows 11 o las consolas **Xbox**.

Un gamepad histórico

Este primer modelo de SideWinder no solo nos trajo a los PC de la época una forma de controlar más fácil desarrollos estilo **Tomb** »

Así era el SideWinder 1.0 de Microsoft

Los PC se "consolizan" un poquitín

La llegada de los modelos **SideWinder**, además con el impulso de una marca tan importante como **Microsoft**, vinieron a permitir que algunos géneros de juego se acercarán a los compatibles sin miedo. Las consolas habían canalizado buena parte del éxito en aquella década y en Redmond supieron ver la necesidad de llevar esos mismos mandos de control a su Windows 95.

Además de los botones que podéis ver en la parte frontal, contaba con dos gatillos a modo de "L" y "R" detrás, lo que le situaba a la altura de los mandos que PlayStation tenía en el mercado. Así que, con diferencia, este **SideWinder** se transformó en el estándar de PC y, de alguna manera, en el germen de lo que llegó con la primera Xbox y siguientes.

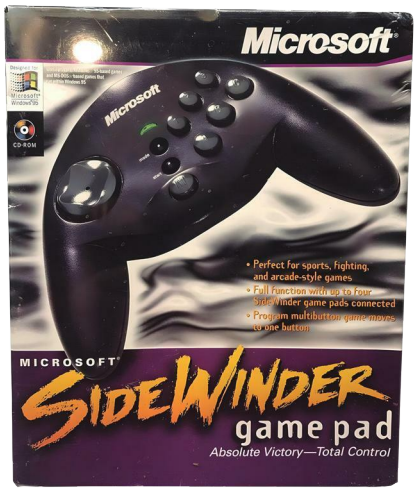
Puerto de jugador 2

Seis botones
Seguramente inspirados por SEGA, Microsoft optó por ofrecer una configuración de botones al estilo Mega Drive o SegaSaturn.

D-pad
En 1996 eso de los sticks analógicos no estaba muy extendido así que tuvimos que conformarnos con el típico control de ocho direcciones.

Botones de control
Además de la luz de encendido, teníamos un "Start" y "Mode" (que era como un "select"), además del personalizable "M" vía aplicación de Windows 95.

Raider, sino que además permitió expandir las opciones de juego más allá de lo imaginable. A la curiosa presencia de seis botones (al estilo de los mandos de SEGA de la época), tenemos que añadir esos botones "Start" y "Select" que todavía andaban buscando en PC un nombre definitivo, así como un "M" que era un control personalizable que podíamos configurar a través de la aplicación en **Windows 95**.



Pero lo realmente sorprendente de este modelo, su gran novedad, es que permitía a dos o más jugadores disfrutar en un mismo PC de una partida "multi", cuando en la tarjeta de sonido solo contábamos con uno de los llamados puertos de juegos. ¿Cómo? Pues gracias a un conector presente en la parte posterior (debajo del cable) donde se iban enchufando, de forma anidada, todos los SideWinder que quisiéramos o que el juego soportara. En aquellos años un estándar como tal no existía para gestionar estos mandos.

El modelo USB tardó bastante en llegar

Este primer gran **SideWinder** que inauguró la gama llegó, como os decimos, con ese puerto de juegos presente en las tarjetas de sonido y no contó con una versión USB hasta que cumplió cinco años, el 11 de septiembre de 2001, fecha de los ataques a las Torres Gemelas de Nueva York.

La gama **SideWinder** de **Microsoft** fue decisiva para la concepción gaming de los PC, que se abrió a otro tipo de géneros. La llegada de **Xbox** terminó con estos modelos en 2002 pero hasta ese instante, pudimos controlar mejor todo lo que ocurría en las partidas de nuestros ordenadores.

Roland Perry en una de las últimas ediciones de RetroAlacant.

Roland Perry, el arquitecto del CPC

“El concepto ‘all in one’ fue idea de Amstrad”

Lo conocen como el padre del Amstrad CPC y llegó a inspirar a Amstrad para crear uno de los personajes más recordados de Amsoft.

por **José L. Molina**

Para muchos, hablar del Amstrad CPC es recordar esas tardes frente a monitores de fósforo verde, esperando pacientemente que cargara nuestro juego favorito desde una cinta de casete.

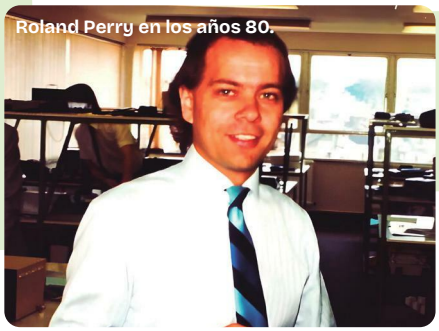
Detrás de esta experiencia estaba el trabajo de ingenieros como **Roland Perry**, quien fue clave en el desarrollo de una de las máquinas más representativas de toda la década de los 80. No es solo una figura técnica destacada: toda su trayectoria profesional refleja la creatividad y determinación que contribuyeron al éxito del CPC en un mercado muy competitivo. Gran responsable de decisiones importantes como la elección del procesador Z80 y la implementación del famoso “Gate Array”, Perry logró transformar un diseño práctico en un ordenador accesible y potente, capaz de competir con referentes de la época como el viejo ZX Spectrum.

En esta entrevista, **Roland Perry** comparte con **PIXELS** los retos, éxitos »

Amsoft y el prototipo de Amstrad CPC blanco (exclusivo para desarrolladores) fueron algunos de los trabajos que Roland Perry desarrolló para Amstrad. Gracias a su talento se convirtió en uno de los microordenadores más populares de la década de los 80.

y anécdotas personales de un proyecto que, casi cuatro décadas después, sigue siendo apreciado por una comunidad fiel. Así que a través de su experiencia, visitaremos una época significativa en la historia de la informática doméstica.

Ronald, antes de tu llegada, ¿existió realmente un equipo anterior que tuvo dificultades para iniciar el proyecto del **Amstrad CPC**? ¿Qué fue exactamente lo que no funcionó?


Roland Perry en los años 80.

Amstrad sabía claramente lo que quería: un ordenador doméstico de 8 bits, principalmente para jugar, con un teclado que impresionara, una unidad de casete integrada, un monitor que incluyera también la fuente de alimentación y una única conexión a 240v. Internamente solo necesitaba una placa con CPU, 64K de RAM, BASIC en ROM y chips gráficos y de sonido. En ese momento no era posible (como lo sería años después, cuando podías comprar con cierta facilidad una placa de un clon IBM PC) adquirir esto directamente de proveedores, así que se requería un diseño a medida. Sabían que no tenían la experiencia necesaria en la propia compañía, así que encargaron el trabajo a un equipo de dos personas con las que ya habían colaborado antes, con el objetivo de entregar un prototipo funcional en unos seis meses, mientras Amstrad producía muestras de todo lo demás. Aunque ese equipo trabajó duro, la tarea era imposible; entregaron un prototipo completamente no funcional y luego... pues renunciaron.

¿Cómo acabaste involucrado en el proyecto CPC y cómo encontraste la situación al incorporarte al equipo?

Con el proyecto ya muy retrasado, en Amstrad necesitaban encontrar a nuevos ingenieros capaces de hacer funcionar ese prototipo sin problemas, y recurrieron a **Ambit**, una empresa con la que ya habían colaborado anteriormente en diseños como radios CB. Yo era buen amigo desde la escuela del propietario de Am- »

Roland Perry junto a su creación, un Amstrad CPC 6128 expuesto en The Centre for Computing History de Cambridge, Inglaterra, el pasado año 2024.

bit, William Poel, y recientemente había aceptado el desafío de ser su empleado para actualizar los sistemas internos de gestión de pedidos. Justo estaba allí cuando el director técnico de Amstrad, **Bob Watkins**, visitó Ambit. Tras escuchar lo que se necesitaba, Ambit acordó realizar un estudio de viabilidad durante una semana y reportar los resultados, tarea que me asignaron a mí.

Cuando llegaste, ¿qué sabías de antemano del proyecto CPC y cómo describirías el ambiente en Amstrad durante aquellos primeros tiempos? ¿Cómo fue trabajar con un directivo como **Alan Sugar**? ¿Era realmente tan, tan exigente como cuentan las leyendas de la época?

La verdad es que me entregaron una hoja con las especificaciones propuestas y una muestra del teclado, solo una carcasa de plástico con teclas y unidad de casete. Incluso tras aceptar nuestra propuesta, trabajamos varios meses externamente y solo tuvimos una reunión con Alan Sugar, en la que dejó clarísimo lo que quería y los plazos. Esto nos ayudó mucho porque no perdimos tiempo en sugerencias que cambiaran su visión original.

¿Qué llevó a decidirse por el procesador Z80? ¿Considerasteis otras alternativas o fue la opción obvia desde el principio?

Cuando hablé con posibles subcontratistas, tanto los de hardware como los »

“Elegimos el procesador Z80 para cumplir los plazos”

de software (MEJ y Locomotive) especificaron claramente “solo Z80, para cumplir con el plazo”. Existían muchos juegos para el **Sinclair ZX Spectrum** con Z80 que podían adaptarse fácilmente, así que cambiar del 6502 original fue aceptable. Además, yo tenía más experiencia con el Z80, aunque eso no influyó en la decisión. Más tarde, el uso del Z80 permitió que los modelos con disquete salieran con CP/M.

El **Gate Array** destaca como una de las decisiones técnicas más interesantes del CPC. ¿Qué ventajas aportó y cómo fue el proceso de desarrollo?

Usar un Gate Array significa que es más barato y fiable de fabricar, y más difícil de clonar. Inicialmente el desarrollo se hizo sobre una gran hoja de papel, conectando manualmente las puertas lógicas que normalmente estarían en chips TTL. El **Gate Array** usado tenía una arquitectura 25x25, sumando 625 puertas en total. Cuando el diseño estuvo listo y probado mediante un simulador de Gate Array formado por TTL y PLAs, se entregó a los ingenieros de **Ferranti** para implementarlo dentro del chip de silicio.

Desde un punto de vista técnico, ¿cuál fue el mayor desafío que enfrentaste durante el proyecto? ¿Hubo algún momento en que pareciera que todo podría venirse abajo?

El mayor desafío técnico fue poder cargar y probar múltiples versiones del código BASIC y Firmware rápidamente. Escribir repetidamente EPROM (y luego borrarlas) era muy lento. Por ello, mi colega **Jonathan Burchell** y yo diseñamos un “ROMulador”, módulos de memoria estática con batería que podían cargarse rápidamente con el último código y conectarse a la placa prototipo para pruebas. El proyecto podría haber fallado en múltiples ocasiones, pero me aseguré de mantener a todos conscientes de la urgencia y, si necesitaban asistencia o hardware adicional, normalmente lo conseguía a lo largo de ese mismo día.

El diseño “all in one” del CPC, con monitor y casete integrado, fue impactante. ¿Dónde surgió esa idea y cuál era el objetivo?

Hay que decir que esa fue la visión de Amstrad desde el principio: ofrecer un sistema completo listo para usar sin necesidad de adquirir elementos adicionales.

Las capacidades gráficas del Amstrad CPC fueron impresionantes para la época. ¿Cómo abordasteis ese diseño? ¿Tuvisteis que hacer alguna concesión relevante?

La cantidad de píxeles en cada modo era similar a otros ordenadores domésticos del momento. La diferencia fue que los diseñadores del hardware idearon un ingenioso sistema para generar 27 colores, en lugar de los 8 habituales más sus versiones brillantes. Luego, el equipo de software facilitó mucho el acceso a este sistema de colores desde el propio BASIC.

AMSDOS y la propia BIOS estaban perfectamente integrados en el sistema. ¿Cómo colaboraron los »

Roland Perry recogiendo una placa conmemorativa de manos de un miembro de la AUA, en una de sus visitas a España.

Roland Perry en una de sus visitas a España, junto a miembros del Club AUA (Amigos y Usuarios de Amstrad), diseccionando un prototipo de CPC.

equipos de hardware y firmware para lograrlo?

Habían trabajado juntos en proyectos anteriores, y estaban acostumbrados a elaborar especificaciones detalladas que aseguraban que hardware y software estuvieran perfectamente sincronizados.

¿Cómo era tu relación con los desarrolladores de software? ¿Hasta qué punto se consideraban sus necesidades a la hora de diseñar el hardware del CPC?

Trabajamos muy de cerca, cada uno haciendo lo que mejor sabía. Los desarrolladores escribían código y yo gestionaba diariamente el proyecto. El hardware se basó en Z80 precisamente por el software existente adaptable al CPC. El resto eran chips estándar y el diseño del hardware quedó finalizado pronto.

¿Hubo algo que realmente hubieras querido incluir en el producto final y no pudiste por limitaciones de tiempo, coste o técnicas?

Originalmente el CPC tenía un conector para lápiz óptico, pero se descartó porque no funcionaba bien. Luego aparecieron otros diseños de lápices ópticos que se conectaban al puerto de expansión.

En aquel momento el **Sinclair ZX Spectrum** dominaba el mercado. ¿Qué opinión tenías sobre Clive Sinclair y su ordenador? ¿Viviste alguna rivalidad o interacción directa?

Clive Sinclair era muy bueno produciendo hardware barato, aunque poco fiable y muy criticado por su teclado y puerto de expansión. Nosotros trabajamos de forma totalmente independiente, sin interacción técnica o comercial.

Como veis, toda una leyenda que en los últimos años, además, ha tenido a bien visitar nuestro país en multitud de eventos retro.

AMSTRAD

LO INCREIBLE

El Basic del Amstrad es rápido, más rápido que casi todos los Basics de 8 bits y que algunos Basics de 16 bits. PERSONAL COMPUTER WORLD · MAYO 84

Amstrad, con su nuevo CPC 464, ha demostrado ser un campeón en saltos de longitud. COMPUTER ANSWER · AGOSTO 84

El Basic es una versión de Microsoft mejorada con comandos de gráficos y sonido, así como una serie de características únicas. YOUR COMPUTER · JUNIO 84

Esta máquina tiene un extraordinario diseño con muchas de las mejores características de la competencia y casi ninguno de sus errores. COMPUTER ANSWER · AGOSTO 84

Considerando todo, el futuro del Amstrad es excelente. Gráficos y sonido superiores, un excelente Basic junto con un sistema operativo flexible deberían ser los ingredientes de un éxito sonado. PERSONAL COMPUTER NEWS · JUNIO 84

Los programas más populares de U.K. están siendo adaptados al Amstrad: Masteichess, Horrar Attack, Bugaboo, Devpack, etc. MICRO MADRID · JULIO 84

Creo que el Amstrad proporcionará largas noches de insomnio a Sinclair, Acorn y Commodore, y pesadillas a Memotech y a Enterprise/Elan. Sin duda, los ingenieros Amstrad han creado un maravilloso computador familiar con un increíble potencia para gestión.

UNIDAD CENTRAL CON 64 K. MAGNETOFONO Y MONITOR EN COLOR 126.500

- Monitor en color o en fósforo verde incluido en el sistema.
- Magnetófono incorporado de alta velocidad (1.000 ó 2.000 baudios).
- Memoria standard de 64 K de RAM ampliables hasta 8.160 K y 32 K de ROM.
- Gráficos en alta resolución de hasta 640×200 pixeles direccionables individualmente.
- Texto en pantalla de 20, 40 y 80 columnas por 25 líneas mediante un sencillo comando Basic.
- Tres canales de sonido con siete octavas y salida stereo.
- Basic extendido con funciones de Edición: Delete, Renumber, Auto, Trace. De lenguaje estructurado: If, Then, Else, While, Wend. De control de Procesador: Every, After. De alta resolución: Plot, Draw, etc.
- Tres modos de pantalla con una paleta de 27 colores y efectos de "flash".
- Microprocesador Z80 (4 Mhz) con implementación de CP/M.
- 74 teclas profesionales tipo "Qwerty" con bloque numérico y teclas para cursores.
- Lector de discos de 3" y 170 K. Opcional con CP/M y LOGO incluidos en el sistema.
- Completo set de caracteres de 8 bits definibles por el usuario.
- 32 teclas programables con cadenas de 32 caracteres.

UNIDAD CENTRAL CON 64 K. MAGNETOFONO Y MONITOR EN FOSFORO VERDE
P.V.P. 89.900 pts.

- Ocho ventanas de trabajo definibles por el usuario en la pantalla del monitor.
- Bus de Entrada/Salida para conexión a lectores de Discos, Modems y todo tipo de comunicaciones.
- Port para impresora Paralelo Centronics.
- Posibilidad de direccionamiento y utilización de hasta 240 bloques de 16 K ROM.
- Modulador opcional para utilización de T.V. doméstica.
- Extenso soporte de Software con más de 100 títulos ya disponibles entre juegos, educativos, programas profesionales y lenguajes (Ensamblador, Pascal, etc.).
- Manual del Usuario, de referencia Basic del Programador, de Firmware y tutorial traducidos al castellano.

Para mayor información: AMSTRAD
Avd. del Mediterraneo, 9 28007 MADRID
Telfs. 433 45 48 · 433 48 76

Nombre _____
Dirección _____
Tel. _____

AJUSTE DE CUENTAS

“Una nota clavada en su punto justo”

Virtua Racing quedó pronto superado, pero durante sus meses de reinado fue el que marcó el camino de los juegos de coches.

por **José Luis Sanz**

MEGA DRIVE / 32X

No os contaré qué es lo que sentí cuando jugué por vez primera con **Virtua Racing** en la recreativa porque seguramente es lo mismo que tú experimentaste. Sí voy a contarte lo que sentí cuando arrasé a Bruno y a Marcos a la vez en los recreativos de Gran vía con un modelo para cuatro jugadores. Fue una sensación abrumadora de dominio y superioridad.

Así que cuando se anunció para Mega Drive (después 32X) es lógico que saltara de alegría. Por lo que me lo pedí para hacer review en Mega Sega, con el resultado que ya sabéis. Un 96 del ala.

Y pensaréis, “¿qué clase de estupidez es esta que el tal JL hace un ajuste de cuentas de **Virtua Racing** para Mega Drive pero no corrige la nota? ¿Ni para arriba ni para abajo?”. Pues muy sencillo.

Quiero explicar por qué ese 96 me parece que 31 años después sigue vigente, y es porque, de alguna manera, **Virtua Racing** marcó el camino de los juegos de conducción 3D que iban a llegar a partir de ese momento. Es cierto que SEGA fue la primera que no dejó que reinara mucho tiempo, pero si hizo lo que hizo con los **Daytona USA** o **SEGA Rally** (entre otros muchísimos) fue »

gracias a los polígonos desnudos de **Virtua Racing**.

Así que mi análisis diciendo que "jamás, ni por lo más remoto, podía imaginarme a lomos de mi Mega Drive jugando a la recreativa" es tal cual, porque aquel cartucho capturaba toda la esencia de la coin-op y, lo más importante, todo lo trascendental que había en él y que iba a marcar el futuro del género con la llegada de las 3D.

Así que sí, ese 96 me parece justísimo para la versión de **Mega Drive**, pero también para la **Deluxe** de 32X que, aunque llegó más tarde, era todavía más perfecta, más rápida, más suave y más bonita. Lo que no desmerece el trabajo del chip SVP ni de unos tiempos que podríamos definir como de entreguerras, pero que para muchos supusieron un hito, como descubrir **Out Run** años atrás o **Gran Turismo** con PlayStation. Larga vida a un 96 que debió salirme del alma y que el tiempo se ha encargado de ratificar.

Análisis original del juego publicado en el número 14 de la revista Mega Sega (junio de 1994).

La revista-misil con fecha de caducidad

Juegos & Cía fue una revista con fecha de caducidad. Al lanzar el primer número sabíamos que no duraría, pero aun así, los que participamos en ella nos lo pasamos en grande.

por **Gustavo Bernaldo**

Agosto de 1999. El mundo estaba convencido de que, para el siguiente mes de enero, todo colapsaría y pasaríamos a una especie de apocalipsis zombi debido al **efecto 2000**. Qué os voy a contar: no fue así.

Mientras tanto, en las oficinas de Axel Springer España se gestaba el nacimiento de una estrella, una revista que iba a revolucionar el mercado de lo escrito tal y como lo conocíamos (ejem). Un producto que iba a cambiar el paradigma "videojueguil" hasta límites nunca vistos. Una revista meticulosamente pensada con la que todo cambiaría: la flamante y estridente **Juegos & Cía**.

Al menos, esa debería haber sido nuestra meta. Por el contrario, desde un principio se nos informó de que tenía fecha de caducidad. Os pondré en antecedentes.

Bauer y Axel Springer, nada amigos

En junio de 1999, la editorial alemana Bauer había metido la cabeza en el mercado de los videojuegos español con el lanzamiento de **Screenfun**, una revista gamberra y muy visual con la que pretendían adentrarse en el sector. Bauer y Axel Springer no se llevaban precisamente bien en Alemania, y Axel no estaba dispuesta a que su competencia en »

Sólo 350 Ptas.
PC PlayStation Nintendo 64 Game Boy Color Dreamcast y mucho más...
Año I - Nº 1
JUEGOS
& Cía.
Próximamente
Indiana Jones, vuelve el héroe
Reportaje
Dreamcast, por fin en España
Test
Driver ¡Quema el asfalto!
Comparativa
ESPECIAL
STAR WARS
EPISODIO I
Siente la fuerza
2 Posters Dobles
V-Rally 2
Lara Croft
Star Wars

el país teutón se trasladara a tierras españolas. Por eso decidieron contraatacar con un producto similar que sería competencia directa para desgastar a **Screenfun** hasta conseguir expulsarla del mercado. Y así nació **Juegos & Cía**.

Una revista donde todo valía, donde lo visual era muy importante y donde los chascarrillos eran el pan nuestro de cada día. Aún recuerdo las reuniones en la cafetería: Nachete (Nacho Hernández), JL (el ínclito) y un servidor intentábamos buscar un nombre digno para el proyecto. Recuerdo que la propuesta que más gracia me hizo fue **Juegomanía**. Creo que era el único "manía" que le faltaba a Hobby Press (bueno, ya Axel Springer España). Se barajaban nombres de toda índole como **Juegos y más**, **Videojugadores**, **Play Videojuegos**, **Hobbyjuegos**… pero por suerte, ninguno pasó el filtro y nos quedamos con **Juegos & Cía**, que también me horroriza pero visto con el paso de los años es el que ha adoptado todo el sentido.

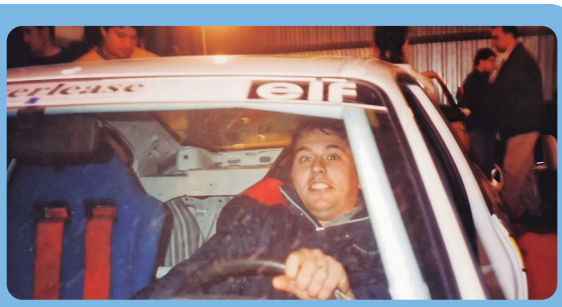
(el antiguo despacho de una de las grandes jefas de Hobby Press), ya que teníamos poco más de 20 añitos y podíamos hacer el cabra cada vez que quisiéramos, sin las inquisidoras miradas de nuestros jefes.

Recuerdo cómo Nachete cambiaba los mensajes de error del Mac, activaba la lectura por voz y, de repente, en la habitación donde está-

Juegos & Cía. vivió casi tanto como Dreamcast | El nacimiento de la revista prácticamente coincidió con el lanzamiento de **Dreamcast** y, al mismo tiempo, su cierre también se sincronizó (por los pelos) con el fin de la consola de SEGA. Es por eso que nuestro recuerdo de la genial máquina de los japoneses lo tenemos casi fijado a Juegos & Cía., a sus análisis y al enorme esfuerzo que hizo la compañía por intentar que sobreviviera más de lo que lo hizo.

Nace Juegos & Cía

Y así, con el nombre resuelto, procedimos a comenzar el viaje. Recuerdo que nos metieron en una habitación debajo de todas las redacciones por falta de espacio en la planta superior. Para nosotros fue una bendición bamos JL, Nachete, David, Carlos (estos dos últimos, maquetadores) y un servidor sonaba algo que se convirtió en coletilla de la redacción, no me digáis por qué: "Uy uy uy uy uy uy uy, disculpa, me pica el picor". Ese era el pan nuestro de cada día al empezar la jornada.



Cachondeo, maracas y eventos especiales | A finales de los años 90 y principios de los 2000 la compañías se gastaban su buen dinerito en promocionar entre los periodistas el lanzamiento de sus juegos. **SEGA**, con **Dreamcast**. fue de las que más tiraron la casa por la ventana con eventos como pasearnos por Madrid con un coche como el de **Crazy Taxi**. O instalar en la redacción un mueble oficial donde jugábamos a todo... todo.

Pero vamos a lo importante. Lo primero que nos llamó la atención en **Juegos & Cía** fue su diseño. Mi corta experiencia en revistas me había enseñado que primero se escribían los textos y luego se adaptaba la maqueta. Aquí era diferente: escribíamos directamente en la maqueta. Esto nos enviaba a los redactores un mensaje muy claro: lo visual estaba por encima de la lírica. Y qué os voy a contar, si abrís cualquiera de los números que lanzamos podréis ver cómo los colores y los apoyos gráficos lo inundaban absolutamente todo.

Además, el maldito "Cía" era nuevo para nosotros y tuvimos que hacer un máster acelerado sobre música, juguetes y cine para llenar esa pata de la revista. La cosa no quedó mal. Nachete se encargaba de la música, aunque su gusto musical era como una ensalada sin aliño: puro ruido y nada de sabor. El cine nos lo quitamos de en medio y se lo dimos a un colaborador que era un crack en esa especialidad. Los juguetes me tocaron a mí. Dependiendo de la portada, buscaba figuritas de acción o cosas referentes.

Pero lo mejor era la página de los lectores. Ahí todo se permitía…

Un desmadre a la hispana

Lo primero que aparecía era una tira cómica, que era tan graciosa como un pingüino subiendo una escalera mecánica al revés, aunque los dibujos molaban un montón. Recuerdo que también teníamos una sección para las cartas de los lectores, a los que, a cambio de una reseña o un dibujo, les »

Un diseño muy particular | El diseño de la revista tenía un punto diferente. Muchos de los elementos se maquetaban con Photoshop, luego se ponían sobre las páginas y se añadían las cajas de texto. Era un currazo pero quedaba genial... ¿no creéis?

En **Juegos & Cía.** imaginamos cómo hubiera sido una hipotética Memory Card hecha con pan de molde. La mítica **Memory Pan** de toda la vida que diríamos.

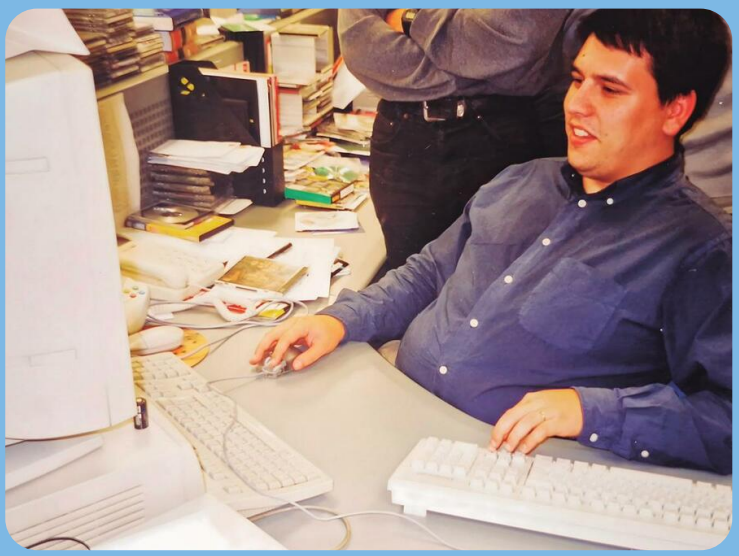
PlayStation en Photoshop para que pareciera una rebanada de pan y la llamábamos "Memory Pan". O hablaba de cómo reciclar tu Dreamcast y utilizarla como: mesita tocador, cajita de música o calzador de mesa. Y ese era el tono general de todos los textos de **Juegos & Cía**: un desparrame total que empezaba con el titular.

Recuerdo que, precisamente, para los titulares de los juegos importantes los redactores escribíamos uno y, a veces —bueno, casi siempre— JL decía que "era una mierda" y nos poníamos a hacer un brainstorming en la cafetería para ver qué poníamos. Cuanto más ridículo y gracioso, mejor, pero a la vez debía ser descriptivo y con sentido. Cosas como "Sombra aquí sombra allá…" para **Kiss Psycho Circus**, "Si te descuidas te frío a tiros" para **Dark Reign 2**, "¿Esto es tenis o ping pong?" para **All Star Tennis 2000**, o "Pin, pam, pum… y a la lona" para **Victory Boxing**. O dos clásicos con nombres que no tenían por qué referirse a nadie: "Aprieta Manolo que no llegamos" para la magistral recreativa **Emergency Call Ambulance** de SEGA y "Dale a la manivela Manuel" para **Panic Park**. Resumiendo: lo pasábamos en grande.

Además, el ambiente era genial y todos nos llevábamos de maravilla, por lo que ayudaba a pasar las largas noches de cierres.

enviábamos una gorra. Esto, hoy en día, sería explotación infantil o algo parecido, y nos cancelarían casi seguro.

Además, JL aprovechaba esas páginas para meter noticias chorras en tono de humor. Por ejemplo, si caía en nuestras manos una foto de un coche amarillo customizado con una pegatina de Pokémon, decía que era la tercera evolución de Pikachu, que había cambiado la electricidad por la gasolina. O hacía un montaje de una Memory Card de una



El ambiente en la redacción era genial | A la iquierda estoy diciéndole a un maquetador “que espabile y que me haga algunos cambios” en unas páginas. A la derecha, José Luis haciendo gala del buen rollo que imprimía a la redacción, con ese gesto de la mano al cámara que no dejaba entrever ningún tipo de roce con sus compañeros.

El misil está llegando a su objetivo

Así las cosas, nos sentíamos como **Delta Force** dispuestos a acabar con **Screenfun**. Y así ocurrió. A principios del año 2001, la revista de Bauer cerró y, para nuestra sorpresa, nosotros no. ¿No ha explotado el misil? ¿Qué hemos hecho mal? Pues resulta que las cifras eran sólidas y la revista vendía bastante bien para la época.

Pero como dentro de Axel Springer éramos los últimos de la fila, desde las altas esferas se vinieron arriba y pensaron que sería genial subir el precio de la revista de 350 a 395 pesetas. Para sorpresa de nadie, las ventas cayeron estrepitosamente y a pesar de volver a bajar el precio a 375, la revista nunca se recuperó del descarrilamiento.

De todas formas no creáis que la noticia inmutó a las altas esferas. Ellos tenían ya descontado a **Juegos & Cía**. del portfolio de revistas de Axel y prueba de ello es que José Luis ya estaba preparando (a escondidas y sin decirnos nada), lo siguiente que haríamos en la editorial: **Computer Hoy Juegos**.

Por lo que el misil acabó explotando, al poco de cerrar Screenfun, y nosotros nos marchamos a hacer la revista de videojuegos más rara que hayan visto los tiempos. Una donde cada juego teníamos que probarlo en 36 ordenadores distintos. Pero eso, si os parece, ya es una historia para otro **PIXELS**.

La prueba de PS2 fue de las más divertidas que hicimos durante la vida de Juegos & Cía. Con fotos nuestras y todo.

APRENDED ABUELOS

“El tal Link protagoniza ¿Ocarina of qué?”

Dicen que para algunos este es el mejor videojuego de la historia. No lo pongo en duda, pero lo mismo se están pasando un poco...

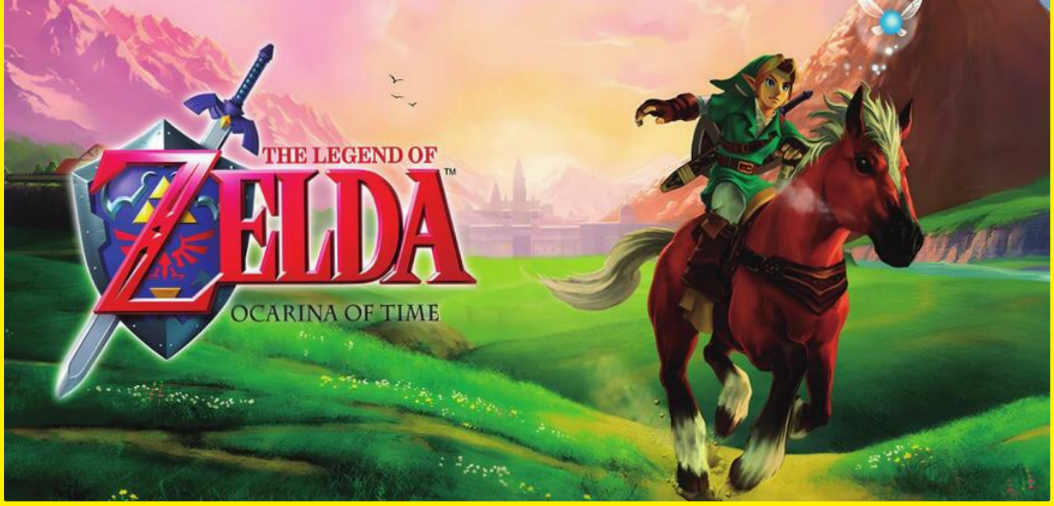
por **Junior**

NINTENDO 64

Aver, me dijeron que **The Legend of Zelda Ocarina of Time** es “el mejor juego de todos los tiempos”. Así, sin anestesia. Una joya intocable. Una obra maestra. Y claro, con 22 años y un pulgar entrenado en los **Spider-Man** de Sony pensé: “vamos a ver cuánto drama hay alrededor de este cartucho prehistórico de **Nintendo 64**”. Spoiler: no salí deslumbrado. Salí confundido y con dolor de dedos.

Lo primero que me recibió fue una intro que parece sacada de una tarjeta de felicitación animada del 97. Un caballo en “slow motion”, una música que intenta ser épica pero que suena a flautita escolar… Y luego **Link**, ese niño mudo con la expresividad de un ladrillo atrapado en un mundo de polígonos puntiagudos y NPC que parece tener los ojos pintados con rotulador.

Pero lo más “legendario” fue el control. Qué manera de pelearme con el mando. Ese “targeting” con el botón Z, que debería ayudar a fijar enemigos, más bien parece que juega al escondite contigo. Saltar no se hace pulsando un botón, no señor: se salta “automáticamente” al llegar al borde. ¡Wow! Tecnología punta de 1998. Y el inventario, ni hablemos: »



cada vez que quiero usar algo, pausa, menú, cambiar botón, salir. Repetir. ¿Esto era divertido?

Es una gran noticia que la cámara tenga vida propia. A veces mira lo que quiero y otras veces enfoca al árbol más cercano, como si fuera el protagonista. Y que no se te ocurra volver al **Templo del Agua**. Jamás. Porque ahí el juego se convierte en una clase de paciencia avanzada sin créditos.

¿Es todo horrible? No. La banda sonora tiene su encanto, y hay algo interesante en explorar un mundo que claramente fue hecho con muchísima dedicación. Pero seamos sinceros: muchas de las cosas que hoy damos por sentadas en los juegos modernos, como una cámara libre decente o tutoriales que no te lanzan a la jungla sin mapa, simplemente no existían. Y eso se nota.

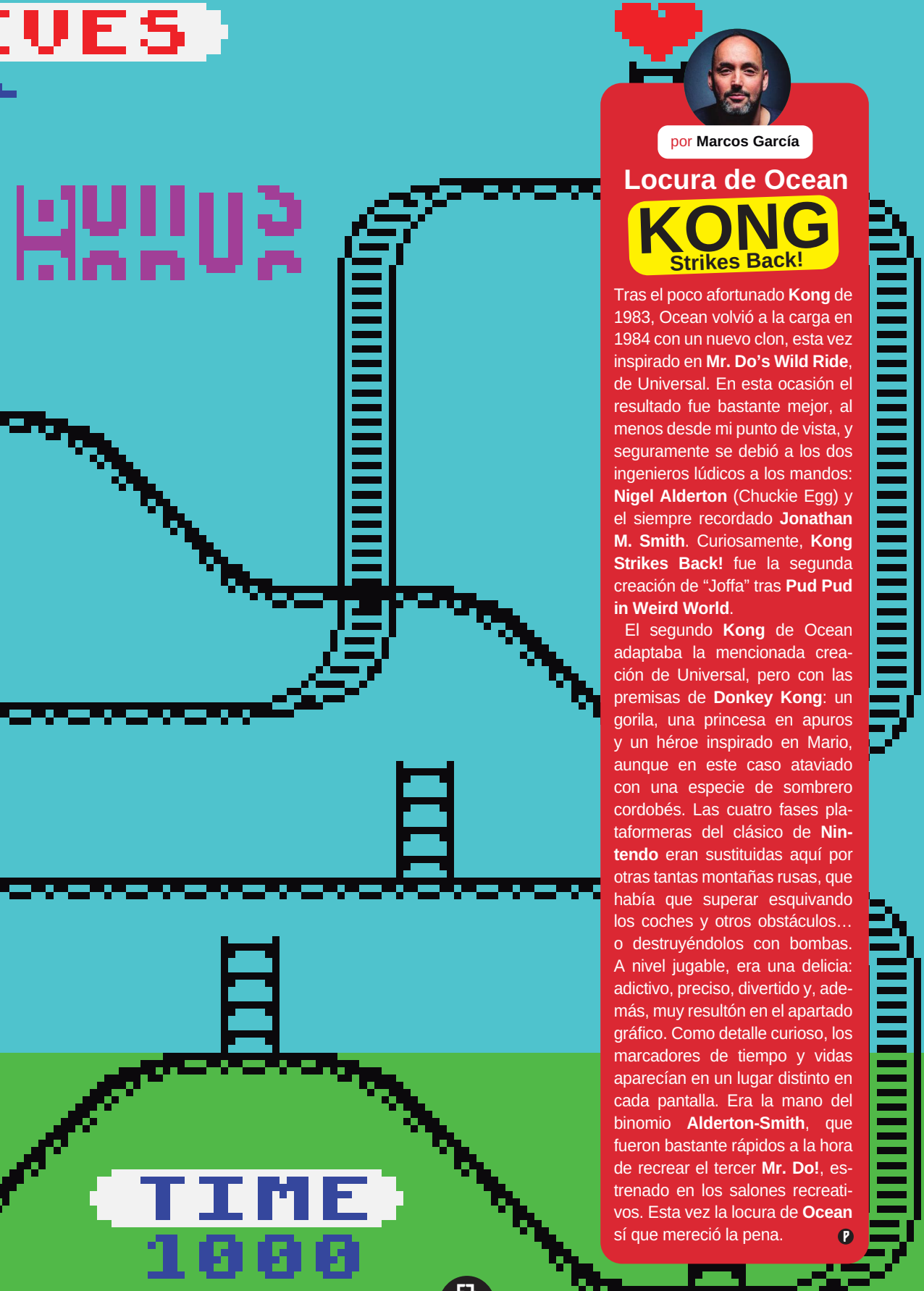
Me alegra que **Ocarina of Time** fuera revolucionario en su día. Pero no, no es el mejor juego de la historia. Es como comparar un Nokia 3310 con un iPhone. ¿Icónico? Sí. ¿Jugable hoy en día sin llorar? No tanto. Así que dejemos a esos nombres en su momento puntual de la historia, valorémoslo, pero no le hagamos volver a entrar en casa. Porque veremos que el tiempo pasa para todos.

Coger gallinas y maltratarlas lanzándolas sin casco es un deporte bastante extendido en los Zeldas que han visto los tiempos. Y por lo que dicen era divertido.

Parece que ese personaje nos está intentando decir algo. Tiene la boca abierta, ¿no? Por si acaso le apuntaré con el botón Z, no sea que me lance algo a la cabeza.

ME ROBÓ EL CORAZÓN

En este número viajamos a nuevas tierras pixeladas y, en esta ocasión, vamos a comprobar ese juego, esa pantalla, que cautivó al autodenominado “Gran Alto Elfo”. ¿A que reconocéis por dónde van los tiros de su pasión por el gaming?



por **Marcos García**

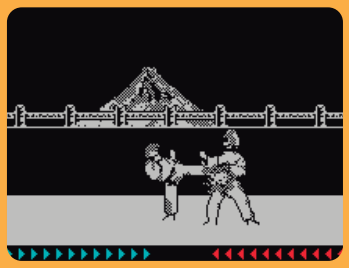
Locura de Ocean

KONG Strikes Back!

Tras el poco afortunado **Kong** de 1983, Ocean volvió a la carga en 1984 con un nuevo clon, esta vez inspirado en **Mr. Do's Wild Ride**, de Universal. En esta ocasión el resultado fue bastante mejor, al menos desde mi punto de vista, y seguramente se debió a los dos ingenieros lúdicos a los mandos: **Nigel Alderton** (Chuckie Egg) y el siempre recordado **Jonathan M. Smith**. Curiosamente, **Kong Strikes Back!** fue la segunda creación de "Joffa" tras **Pud Pud in Weird World**.

El segundo **Kong** de Ocean adaptaba la mencionada creación de Universal, pero con las premisas de **Donkey Kong**: un gorila, una princesa en apuros y un héroe inspirado en Mario, aunque en este caso ataviado con una especie de sombrero cordobés. Las cuatro fases plataformeras del clásico de **Nintendo** eran sustituidas aquí por otras tantas montañas rusas, que había que superar esquivando los coches y otros obstáculos… o destruyéndolos con bombas. A nivel jugable, era una delicia: adictivo, preciso, divertido y, además, muy resultón en el apartado gráfico. Como detalle curioso, los marcadores de tiempo y vidas aparecían en un lugar distinto en cada pantalla. Era la mano del binomio **Alderton-Smith**, que fueron bastante rápidos a la hora de recrear el tercer **Mr. Do!**, estrenado en los salones recreativos. Esta vez la locura de **Ocean** sí que mereció la pena.

Cuando los juegos comenzaron a ser películas



También en “micros” de 8 bits | El éxito de **Karateka** permitió a **Jordan Mechner**, y a **Broderbund**, llevarlo a infinidad de ordenadores de la época. Como ZX Spectrum (arriba a la izquierda), Amstrad CPC (debajo) y Commodore 64 (en grande). En todos guardaba esa esencial del original.

por **José Luis Sanz**

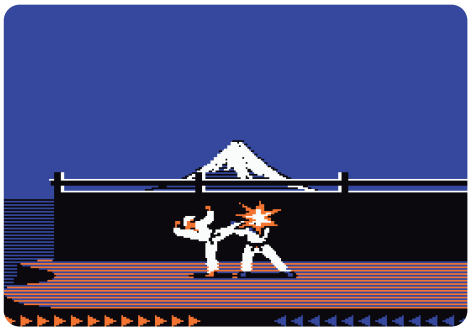
En 1984 apareció un juego para Apple II que transformó de una forma radical el concepto narrativo de los videojuegos.

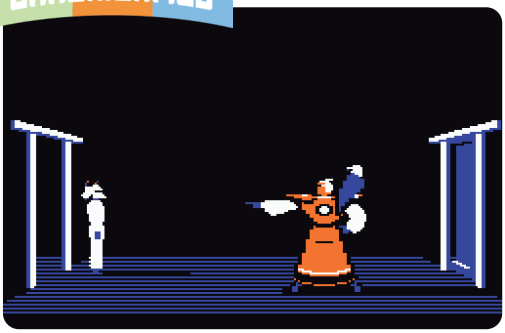
Hay videojuegos que, cuando los ves, rápidamente comprendes que tienen algo especial. Por muy sencillos que sean. Ahí tenéis a los **Tetris**, **Arkanoid** o **Pong**, que da igual cómo los vistamos que lo que tienen dentro y les hizo famosos no se pierde nunca. Y algo así ocurre con **Karateka**, el primer videojuego de **Jordan Mechner**.

Corría el año de **Los Cazafantasmas** cuando se puso a la venta un título para Apple II (todas las pantallas del artículo corresponden a esa versión) gracias a que el joven Jordan había podido ahorrar para hacerse con uno. Pero no os vamos a dar el tostón con la historia de cómo lo hizo, esas animaciones que grabó en vídeo con su padre subiendo y bajando de varios objetos y dando patadas al aire (el hermano lo hizo para **Prince of Persia**), o de cómo los pocos acordes de la música también se debieron al talento musical de su progenitor.

Un nuevo lenguaje audiovisual

Aquellos años fueron trepidantes, no tanto por la cantidad de innovaciones que tuvieron lugar en muy »





pocos años, relacionados con la informática y los videojuegos, sino porque ese medio que se estaba descubriendo todavía tenía que sentar las bases de su lenguaje audiovisual.

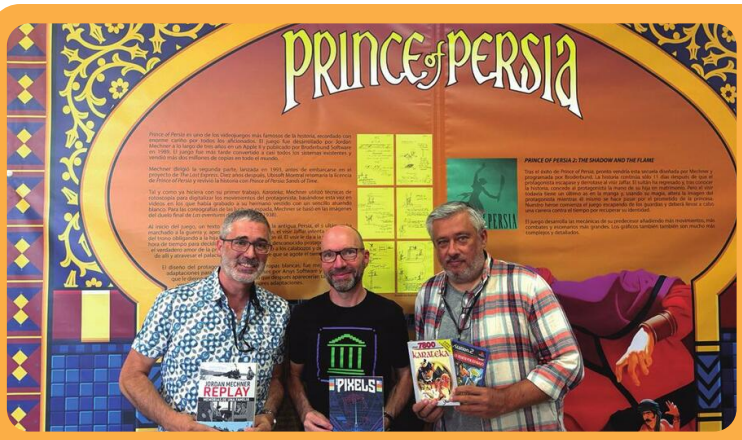
Habíamos visto naves disparando a otras naves, comecocos zampando fantasmillas o coches corriendo por circuitos infinitos. Incluso un mono en lo alto de una estructura tirando barrriles a un pobre hombrecillo con bigote, pero en la casi totalidad de las ocasiones, y dejando a un lado las viejas aventuras conversacionales, todo lo que tenía que ver con narrar una historia, desarrollar a unos personajes y ponerlos en pantalla actuando era una asignatura pendiente que alguien debía haber explorado ya. Y aunque hubo varios intentos, seguramente el de **Karateka** marcó esa necesidad de muchos programadores por querer contarnos una historia.

Los juegos podían ser cinematográficos

Con la llegada de **Karateka** nos quedó claro que los juegos podían contar una historia con ritmo, con un montaje y destilando emoción. Es más, como ocurre en el cine, esos videojuegos podían llegar al extremo de conmover y asombrar aunque fuera con muy pocos recursos.

En **Karateka** percibimos, desde su primer fotograma —y conviene puntualizar eso de "fotograma" y no "pantalla de título"— que se presenta como una película, muda, pero con una clara narrativa que mezcla acción y romanticismo. No hay apenas una interfaz en pantalla, ni siquiera un HUD con puntuación visible: todo el foco se centra de forma exclusiva en la acción y en los acertados encuadres que van contándonos la historia.

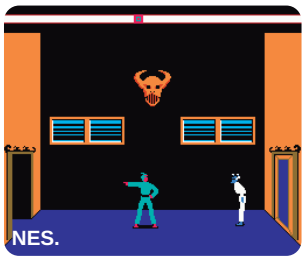
Un héroe sin nombre tiene que llegar e infiltrarse en la fortaleza del malvado **Akuma** para rescatar a la princesa **Mariko**. **Jordan Mechner**, influenciado por su amor al cine clásico, por las películas de **Kurosawa**, y por la estructura narrativa de los seriales de aventuras así como el lenguaje visual de las películas de samuráis y artes marciales, com-

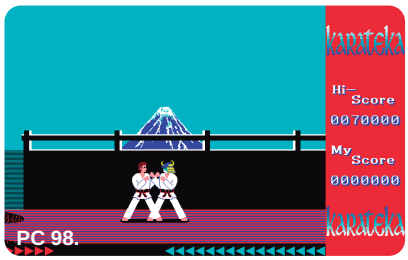


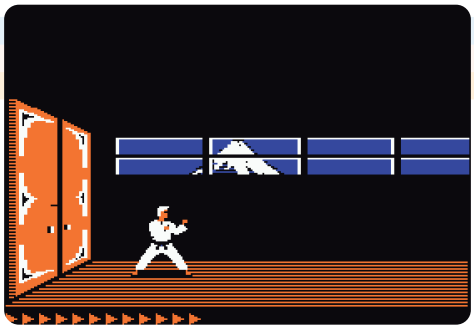
PIXELS con Jordan Mechner | El genio de **Karateka** visitó el pasado mes de julio el **Museo Arcade Vintage** de la ciudad de Ibi, Alicante, donde dio una interesante charla sobre su trayectoria vital y familiar, reflejada en un libro ilustrado por él mismo titulado **Replay**. Allí pudimos charlar con él y asistir al estreno mundial de su documental "Jordan, itinerario de un pionero", dirigido por el francés **Marc Azéma** y que veremos en diciembre.

Versiones de Karateka para todos los gustos

Karateka fue un éxito inmediato tras su lanzamiento en Apple II, pero **Broderbund** no tardó en comenzar una ambiciosa estrategia de expansión a cualquier sistema de la época. A los "ports" ya mencionados –en la página 69– de ZX Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, debemos añadir los ordenadores Atari de 8 bits, MSX, consolas como NES y Atari 7800 e incluso MS-DOS, Atari ST y un tal PC-98 en Japón. Especial atención a una versión para las míticas agendas electrónicas **Palm** del año 2001.







puso una experiencia que se siente desde el primer instante como una película muda proyectada en un viejo cine de los 80. Recurre a socorridos cortes de cámara para modificar el punto de vista e introduce planos de reacción –algo inaudito en los videojuegos de entonces– para enseñarnos cómo **Akuma** está observando lo que le rodea desde su trono, o cómo la propia Mariko se muestra más inquieta en su celda cada vez que derrotamos a un enemigo.

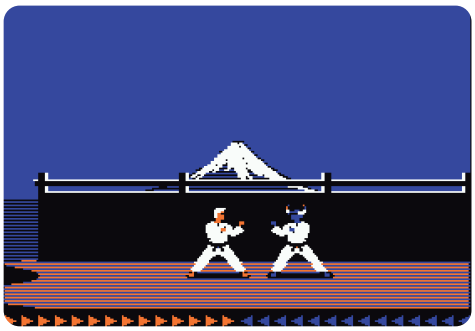
El montaje, en el sentido más cinematográfico posible, existe y es fundamental en **Karateka**: hay elipsis temporales, aparecen paralelismos narrativos con acciones simultáneas y todo eso ayuda a construir una tensión dramática que se va consolidando gracias a ese ritmo visual.

En el juego la acción no es continua: se para y muestra otros escenarios, otros personajes, otros hechos. Es más, buena parte de la magia de **Karateka** es que el jugador no controla esos pasajes: los mira, como en una película, y actualiza la situación, incluso su papel dentro del relato.

Y es que en un tiempo en el que los videojuegos eran en esencia "loops" interactivos de disparos o saltos, sin mostrar apenas ningún contexto, **Karateka** se atrevió a romper ese flujo de juego en favor del drama.

Un homenaje al cine, desde el videojuego

Hasta el uso de la **rotoscopia** es un homenaje al cine (Disney lo usaba desde **Blancanieves** en los años 30), y ya vaticinaba un trabajo que intentó no olvidarse de unas raíces audiovisuales que, desde la llegada de **Karateka**, siempre se han mezclado. Con el paso de las décadas esas influencias han sido recíprocas, pero ya en 1984, **Jordan Mechner** soñó una forma de hacerlo.



ME ROBÓ EL CORAZÓN

Un Zelda siempre es un lugar feliz al que volver, aunque para José Luis, aquel **Link's Awakening** de **Game Boy** parece que le robó el corazón. No descartéis que todo sea una pose y que no lo haya jugado en su vida. Así es él...

por **José Luis Sanz**

¡Qué locura!

Tengo que reconocer que los primeros Zelda de NES no me llamaron lo más mínimo. Es más, hablando de RPG en NES, casi que le eché muchas más horas al maravilloso **Willow** de Capcom que al propio Link, pero todo cambió cuando **A Link to the Past** se estrenó en SNES.

Ese cartucho redefinió por completo la saga y la lanzó hacia el estrellato planetario. Así que tras jugarlo, ¿qué creéis que quería el José Luis de principios de los 90? Efectivamente, lo que esperaba era tener la ocasión de llevarse un juego así por la calle, en Game Boy nada menos.

Y Nintendo escuchó sus plegarias con este **The Legend of Zelda Link's Awakening**, que básicamente se valía de las ideas del cartucho de SNES para hacer lo propio en la portátil. Y el resultado fue espectacular. Un mapa abierto (bueno, si teníamos los objetos correctos), mazmorras a cuál más divertida y laberíntica, y todo el rosario ya de sonidos que, si cierras los ojos, puedes escuchar simplemente por haber descubierto un secreto o haber abierto un nuevo camino. Esta maravilla de **Game Boy** me robó el corazón y lo hizo además a lo bestia. Sin preguntarme si eso es lo que quería. Así es **Zelda**, va a lo suyo y arrampla con todo.

PREDATOR
BIG GAME

Un extraterrestre armado junto a un Jedi en ciernes

Hay veces que falta plantilla para dar variedad a las revistas, así que hay que tirar de colaboradores externos, del borde de la galaxia. Gente que es mejor no cruzarte por la calle.

por **José Luis Sanz**

No pensaba hablar de mí y de mis cosas. Es algo que me da urticaria, no me apetece lo más mínimo porque es algo así como darse uno importancia. Y si esa "virtud" no me gusta en los demás, imaginad si lo perpetro a título personal en estas páginas de **PIXELS**.

El caso es que si salgo aquí a contar esto es porque me lo habéis pedido. Como en los últimos números de **PIXELS** hemos publicado análisis y ajustes de cuentas de un tal **I.M. Predator**, pues habéis preguntado que quién era ese buen samaritano que amenaza a todo el mundo con sus armas láser desde el espacio exterior. Así que aquí estoy para contarlo.

En las redacciones siempre faltan manos

Efectivamente, nunca las redacciones de las revistas de videojuegos han contado con el personal que se necesitaba. Si tenían mucho éxito la cosa estaba mejor, pero si hiciéramos una regla de tres calculando las páginas por cabeza, la cuenta nos salía siempre a pagar.

Y ya es mala suerte que ese desajuste saliera siempre negativo, por lo que los responsables de las revistas siempre acaban por recurrir a un plan infalible que tendría su reflejo en el staff. Y ese recurso fácil era tan simple como pedir a un redactor que se creara un "alter ego". »

Sciammarella, detrás de las caricaturas

Las caricaturas en Grupo Zeta | Las ilustraciones de los redactores y colaboradores de las revistas de Grupo Zeta fueron obra de nada más y nada menos que **Agustín Sciammarella**, dibujante gráfico argentino habitual de las páginas de El País desde 1992 y que ha gozado de una exitosa trayectoria en medios de comunicación de España o Italia: fue el autor de uno de los dibujos más recordados de Miguel Induráin en una de sus participaciones en el Giro. A lo tonto, todos los (gamberros) de Grupo Zeta nos hicimos con un original firmado por el que es ya uno de los dibujantes gráficos más prestigiosos.

Eso, como estarás adivinando, no aliviaba la carga de trabajo de la redacción, que seguía siendo la misma, solo que a ojos de los lectores parecíamos legión. Ya no estaban en **Mega Sega** solo José Luis y Bruno, también aparecían (además de los redactores de Super Juegos), un tal **Némesis** y un tal **I.M. Predator**. Con sus respectivas caricaturas en las que, obviamente, se daba por hecho que el parecido era el mismo que el del redactor original.

De una Odisea a otra OdiSEGA

Con este sencillo ardid la variedad de colaboradores y firmas aumentaba, aunque a buen seguro, todos vosotros veíais el truco de magia desde lejos. Ahora bien, ¿por qué el nombre de **I.M. Predator** para ese "alter ego" de José Luis Sanz, alias **J.L. Skywalker** en aquellos tiempos de Mega Sega?

Bueno, el chiste casi se cuenta solo. Al igual que **HAL** en la peli **2001** era IBM cogiendo las letras anteriores del abecedario, **I.M.** eran la anterior y la posterior (si no, hubiera sido **I.K.** y quedaba fatal) a **J.L.** y lo de **Predator**, ya vino solo por el propio personaje, del que uno era un fan irredento en los 90. Aquellos cómics de **Aliens vs Predator** fueron mágicos cuando se lanzaron y, sobre todo, se estrenó una segunda película y algunas tiendas de bandas sonoras comenzaron a vender ("bootleg") el score original de **Alan Silvestri** de la peli de Schwarzenegger.

El resultado de todo esto es que trabajábamos lo mismo, con pocas manos, pero felices de interpretar dos papeles en cada número.

GAME & WATCH

MULTI SCREEN

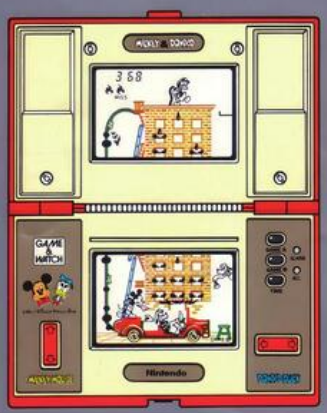
OP-51 OIL PANIC™

POCKET POWER

TWO-WAY
MICROCOMPUTER GAMES
WITH BUILT-IN ALARM.

MW-56 MARIO BROS.™

DK-52 DONKEY KONG™



DM-53 MICKEY & DONALD

GH-54 GREEN HOUSE™

JR-55 DONKEY KONG II™

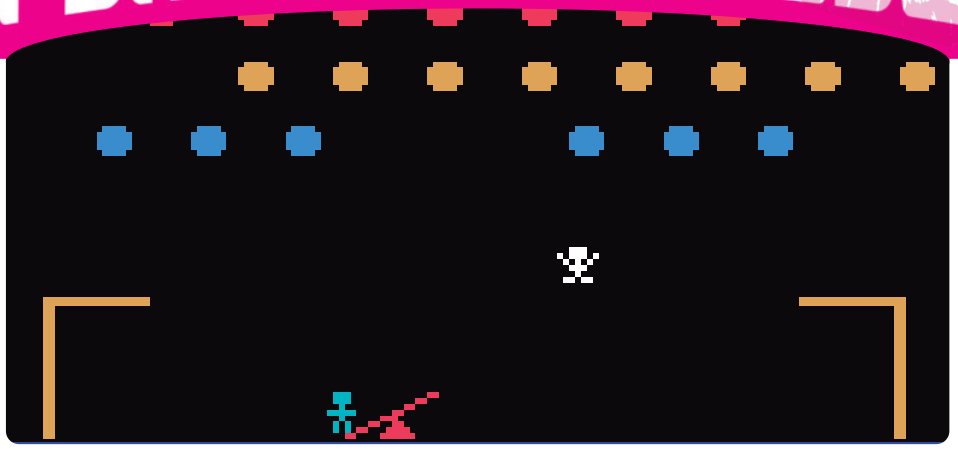
©Walt Disney Productions

NOTE: The distribution of this product in foreign countries other than Japan shall require prior approval from Disney.

El Corte Inglés

Nintendo®

PLACER CULPABLE



“Acróbatas simples, diversión desatada”

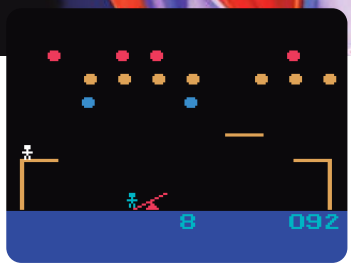
Philips Videopac en España no pudo acabar con la hegemonía de Atari 2600. Pero nos dejó algunos placeres culpables increíbles.

por **José Luis Sanz**

Esta sección es obra vuestra. Fue **Eduardo Hernández** el que nos escribió un email contándonos que estaría bien tener una sección llamada “Placer culpable” y que fuera precisamente de eso: juegos que no son clásicos, ni obras maestras, pero a los que volvemos de vez en cuando para jugar porque nos siguen entusiasmando. Y en el estreno de estas páginas quiero acordarme de **Jumping Acrobats**.

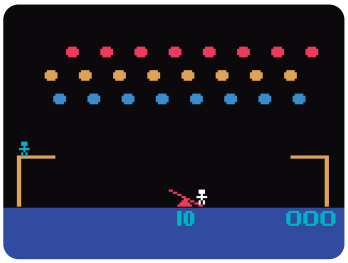
Este cartucho se lanzó a finales de 1981, en diciembre, para el modelo **Philips Videopac G7000** y, como casi todo el catálogo de la consola, se trataba de un concepto ideado y creado por la propia Philips para alimentar a su criatura. Llevaba el número 33 en la lista de cartuchos disponibles y era tan sencillo que asustaba. Pero ahí radicaba buena parte de su encanto, como ocurre con los grandes nombres que tienen una idea tan tonta que parece casi obvio que se le puedan ocurrir a alguien.

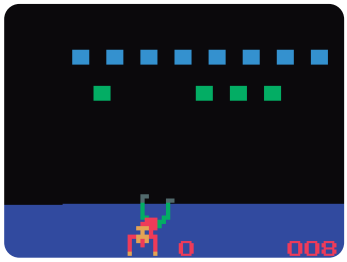
En mi caso descubrí esta maravilla de **Jumping Acrobats** cuando mi padre nos regaló en 1983 (a mí y a mis hermanos) una **Philips Videopac G7400** con dos juegos: **Freedom Fighters** y **Pickaxe Pete**. El número »

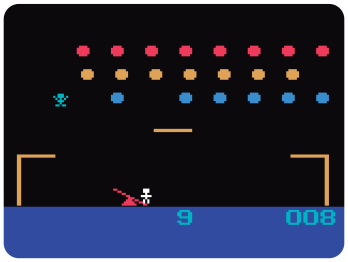


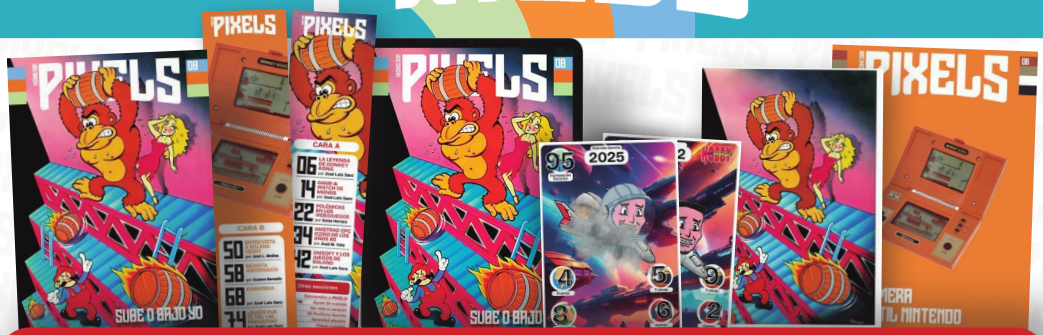
33 llegó más tarde, junto a **Neutron Star**, pero el flechazo fue fulminante. Desde la primera partida quedé (quedamos) prendados de ese saltimbanqui que se lanza desde la plataforma al columpio y luego tenemos que ir manejando a los dos protagonistas subiendo y bajando mientras intentan acabar con todos los globos, cuadrados o lo que sea que aparezca en la parte superior de la pantalla. Para colmo, cuando caías de bruces porque hacías un mal cálculo, el acróbata aparecía en una dramática animación rompiéndose los piños, como podéis ver en la captura de más abajo.

Era rápido, directo, se entendía a la primera y ofrecía muchas variantes para uno o más jugadores. Nunca te cansabas de él y esa mezcla de cálculo matemático por saber dónde va a caer el personaje y el efecto e impulso que le podíamos dar para darle un ángulo más o menos acusado, nos puso en contacto con una especie de emulación de físicas que por entonces resultaba impensable. Este legendario **Jumping Acrobats** (**P.T. Barnum's Acrobats!** en USA) es mi placer culpable.









Lectores que han comprado PIXELS Edición Coleccionista

Abel Martínez Mecina
Acaymo Navarro Cerpa
Adolfo Fernández López
Adrián Villa Muñoz
Agustín Jurado Méndez
Alba Pendón Sanabria
Alberto Escolano Sánchez
Alberto José Conde Barrios
Alberto Marín Blanco
Aleix Miró García
Alejandro Baldominos Gómez
Alejandro Corral Granados
Alejandro Llin Sanz
Alex Gil Sánchez
Alex Zapatero Lozano
Alfonso Javier Martínez Martínez
Alfonso Nistal Herrera
Alfredo Gallego Trillo
Álvaro Arroyo Camacho
Álvaro Gómez Amor
Álvaro Lozano Rodríguez
Anacolutos
Andrés Pardo García
Ángel Borrell García
Ángel Reyes Oliva García
Antonio Alexis Sánchez De Vega
Antonio Delgado Fernández
Antonio Elvira Domínguez
Antonio Iniesta Tresaco
Antonio Jesús Moreno Carmona
Antonio Jesús Ramírez Dorado
Antonio Lázaro Morales
Antonio Luis Prats Cubedo
Antonio Sánchez López
ARKRetro
Arturo Blanco Pereiro
AvalonZGZ
Bernardo Martos Martínez
Bernat Rodríguez Caldú
Borja Garate Maidagan
Borja Pérez Rodríguez
Burrianapl
Carlos Casado Freire
Carlos Crespo Ochoa
Carlos Duran Gil
Carlos Fernández Marcilla
Carlos Insua De La Fuente
Carlos Rubio García
Carlos Urbano Corrochano
Celedonio Nicolás
César Prados González
CGMorcillo
Corradito
Cristian Belzunces
Dandevil79
Daniel Escalante Osuna
Daniel García Molina
Daniel Olcina Momplet
Daniel Rodríguez Madrid
Daniel Vega Rodríguez
Darío Martín Sánchez
David Herrero Valle
David Romero Tobar
David Santos “XaX”
David Tapias Milán
David Vega Nevares
David Vega Vandenbempt
Davirra
DCourense
Diego García Sánchez
Diego Llorente Merino
Diego Lorenzana Suárez
Dimas Sánchez Cremades
Duddo
Eduardo Briz Merino
Eduardo Cebrián Ferreras
Eduardo Falla Ramón
Eduardo López Sánchez
Eduardo Ramos Rodríguez
Egunsenti Elkartea
Elena Benesiu
Eliseo Manuel Álvarez Martínez
Emilio Adá Nogueira
Emilio Arias
Enrique Condo Folgado
Ernesto Martín Laso
Ernesto Viejo
Esteban Bernal Castello
Eugenio Fernández Manrubia
Fco. Fidel Ortega Espliego
Felipe Méndez Garrido
Félix Páez Pavón
Fernando Gutiérrez Fernández
Fernando López Orenes
Fernando Mena Rivera
Fernando Ramos González-Serna
Fernando Soguero Sánchez
Fran Iglesias Villafañez
Fran16bits_
Francisco Aprea Vallejo
Francisco Blázquez Arauzo
Francisco Fernández González
Francisco Javier Linares
Francisco Javier Martín Cubino
Francisco Javier Ortiz Trujillo
Francisco Jesús Rubio Reales
Francisco Miguel Alarcón Parra
Francisco Seller Rizo
Gabriel García Pavía
Gerard
Gonzalo Martín Sánchez
Gorka Touzon
Gowayn
Guillermo De María Madina
Gustavo Bernaldo De Quirós
Gustavo Brown
Héctor Benedí Reina
Héctor Ferreiro Vicente
Héctor Fraile Fuentes
Héctor García Reyes
Héctor Rodríguez Díaz
Héctor Salvatierra Pérez De Madrid
Hiromaru Hajime
Ikaruga Shock
Iñigo Gabilondo Cuellar
Iván González Castro

Lectores que han comprado PIXELS Edición Coleccionista

Iván Mouriz Ibarra
Ivan_R_Sprinter_Trueno_AE86
Jacinto Lozano Rodríguez
Jacomar Ávila Ruano
Jaime Rangel
Javier Aguilar Saavedra
Javier De Miguel Varela
Javier García Bethencourt
Javier García Casado
Javier Gómez Montoya
Javier Heredia Mata
Javier Jiménez Cidre
Jesús Fernanz Antón
Jesús Herrera Cámara
Jesús Javier Arceo Otero
Jesús Sánchez Vigil De La Villa
Joan Boria Boronat
Jokin Moreno Oteiza
Jon Zorita Leza
Jonathan Martínez
Jonathan Valls Green
Jonathan Villanueva Mangier
Jordi Escobar Bonet
Jorge García Cebriá
José Antonio Miranda Rodera
José Antonio Saavedra Rodríguez
José Francisco Orellana Ayuso
José Hernández Jiménez
José Isaac Aranda Jiménez
José Juan Fernández Panzano
José Luis Cebrián Pagué
José Luis Equiza Calvo
José Luis Gil Garnelo
José Manuel Martínez Aguilar
José Manuel Rodríguez Rodríguez
José María Díaz Aguilar
José María Margallo Salgado
José Nacar Pérez
José Niclós Camarasa
José Rafael Diéguez Molero
Josep David Ruiz Santos
Juan Antonio García De Quinto
Juan Antonio García Romero
Juan Antonio Hernández
Juan Carlos Bergon Esparcia
Juan Carlos Fidalgo Fernández
Juan Carlos González Amestoy
Juan Francisco Miró Méndez
Juan Ignacio Del Valle Cosme
Juan José Torres García
Juan Luis González López
Juan Luis Romero
Juan Manuel Barrio Olmos
Juan Manuel Garrido Sánchez
Juan Pablo De Andrés Cabestrero
Juan Prieto Araujo
Juan Ramón Cordero Morán
Juan Vicente Herrera Ruiz De Alejo
Juanjo Ibáñez Amat
Julen Corta Negueruela
Julián Garrido Pérez
Julio Jiménez Delgado
Julio Montes Torres
Julio Pérez Morago
Kardox
Krustaceogallego
Lacemi
Lillo Fernández Fernández
Lluís Martínez Carrera
Lolo1982
Lucas Domínguez Molina
Luis Alfonso Álvarez Chavarría
Luis Carlos Pérez De Mezquia Bargos
Luis Martos Rodríguez
Mallynoshow
Manuel Bordallo Hernández
Manuel Felipe Alonso De La Cruz
Manuel Hermida Ruido
Manuel Huertas Rodríguez
Manuel Román Jódar
Manuel Sánchez Herráez
Marco Antonio González Muelas
Mariano Gálvez Ballester
Miguel Ángel Martínez Marcos
Miguel Ángel Reyes Molón
Miguel Ángel Sánchez Pérez
Miguel Corral Álvarez
Miguel González Cote
Miguel Martín Alonso
Miguel Ovelar González
Nacho Abril
Natalia Rodríguez Cabeza
Natxo Cruz
Negora
Nicolás García Herrero
Niko Fdez De Las Heras Souto
Óscar Carreño Riera
Óscar Fernández Fernández
Óscar Herráez Gutiérrez
Óscar Jesús López Sierra
Óscar Loriz Blanco
Óscar Rodríguez Navacerrada
Pablo Carretero Gómez
Pablo José Fernández Bermúdez
Pablo Pérez Álvarez
Pablo Rozadillas Perales
PapaGamers
PcMan
Pedro De Pablos Moreno
Pedro Jesús González Viguera
Pedro López Muñoz
Pedro Pablo Aramburu Fernández
Pere Joan Bujosa Crespi
PowerCMIS
Rafael Alfaro
Rafael Carvajal Palacio
Rafael Castillo García
Rafael Fueris Díaz
Ramón Borja Espillaque
Ramón Navarrete Muñoz
Raúl Cano
Raúl Carrillo Aka Metsuke
Raúl José Gómez Lozano
Raúl Jusdado Tejedor
Raúl Montero Merchán
Raúl Ricardo García López
Raúl Rosillo García
Ricard Sierra Rebull
Roberto Sánchez Santos
Román López Díaz De Freijo
Rorschach
Rubén Navarro Monzó
Rubén Sanabrias Martínez
Rubens Fernández Amorós
Santiago Márquez Solís
Sergio Aguilera Molina
Sergio Camarasa Rubio
Sergio Freire Astray
Sergio Suárez García
Simón Gómez Cabanelas
Tomás Cruz Carrasco
Toni Payeras Nicolau
Txefoedu
Udde
Uxío Feixoo Seara
VGRetro
Vicente Gallego Salinas
Víctor Díaz Villar
Víctor Gómez García
Víctor Llamazares López
Víctor Manuel Serrano Jiménez
Víctor Sánchez Martín
Víctor Sánchez Revelles
Víctor Sevilla Marquina
Victorio Pareja Calmaestra
Xavier Anglès Pujolràs
Xavier Romero

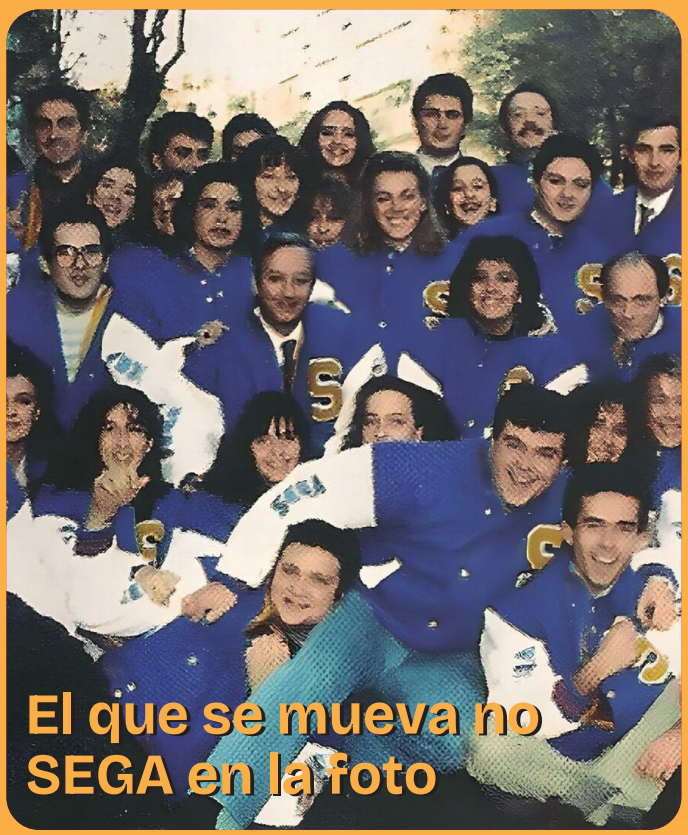
Lista de compradores de la Ed. Coleccionista de PIXELS a fecha de 11 de agosto, 12:49h.

PRÓXIMO NÚMERO

Nº9_Sorpresas_varias

No vamos a decir demasiado del próximo número, pero todo apunta a que vamos a tener un **montón de ramas y hierbas** que cortar de raíz...

¿Sabéis de qué hablamos?



STAFF

Hecho con Pixels nº8

EDITA Y DISTRIBUYE

Hecho con Pixels Editorial S.L.
Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR
José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS
Sonia Herranz, Marcos García, Juan Carlos García, José María Velo, Gustavo Bernaldo de Quirós, José Luis Molina y José L. Sanz Serna

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS
José Luis Sanz Serna

IMPRIME
Blanca impresores

IMPRESO EN ESPAÑA

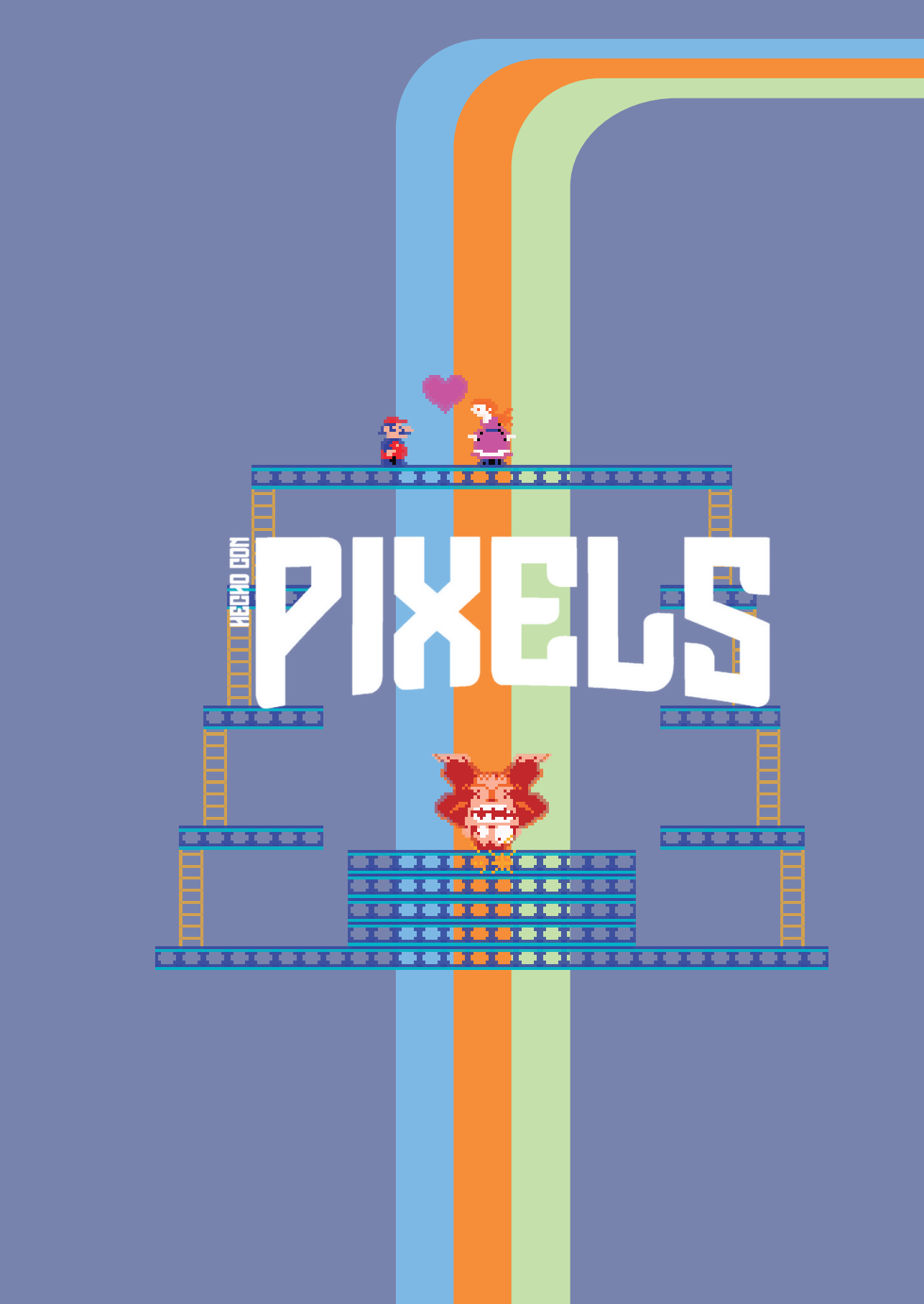
Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

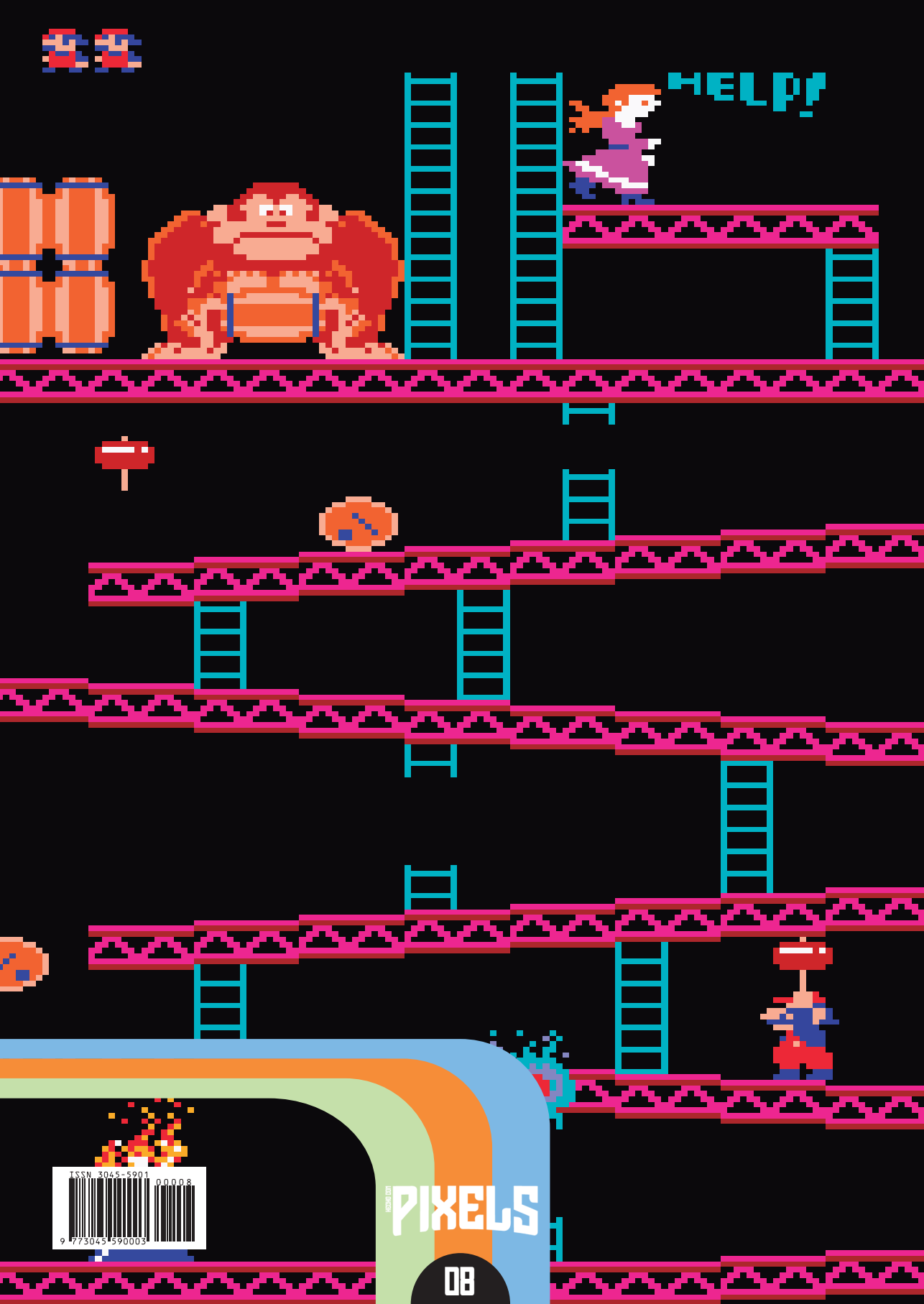
Depósito Legal M-7077-2025

CONTACTO
@HechoconPixels

SOPORTE
soporte@**hechoconpixels.com**

TIENDA
tienda@**hechoconpixels.com**


MEGA CON
PIXELS



ISSN 3045-5901 00008

PIXELS

08